GAMERS

Ano 1 - Nº 04 - R$ 2,90

GOLPES

PROGAMES

escala

SATURN

VAMPIRE SAVIOR
The Lord of Vampire

PLAYSTATION

SOUL EDGE

ARCADE

STREET FIGHTER III 2nd IMPACT
GIANT ATTACK

NEO-GEO CD

SAMURAI SHODOWN IV
AMAKUSA'S REVENGE

JORNALEIRO
ATENÇÃO
ESTA REVISTA SÓ É VENDIDA EM BANCA
Um amigo em cada esquina!

7 897763 565616

CD-ROM collection

STUDIO INTERATIVO

escala

Um mundo de conhecimento e diversão.

MAC WIN

África Parques e Animais R$12,80

CD01

CD02

MAC WIN

África Enciclopédia Animal R$12,80

Revista Top Games - R$9,90 cada

CD06

CD07

CD08

CD09

VOCÊ TAMBÉM PODE COMPRAR ATRAVÉS DE VALE POSTAL

Nome: _____

Endereço: _____

Cidade: _____ **Est:** _____ **CEP:** _____

Assinale as referências e quantidades que deseja

CD01 ☐	Qtd. ☐	CD02 ☐	Qtd. ☐	CD06 ☐	Qtd. ☐	CD07 ☐	Qtd. ☐	CD08 ☐	Qtd. ☐	CD09 ☐	Qtd. ☐

Mande cheque nominal ou vale postal do seu pedido para: Editora Escala Ltda. Cx. Postal 20.010 - Cep 02597-970 - São Paulo, SP.
Você receberá em sua casa sem nenhuma outra despesa. Não é necessário cortar sua revista. Basta tirar xerox ou copiar este cupom.

GAMERS GOLPES
É uma publicação da
EDITORA ESCALA LTDA
DIRETOR PRESIDENTE
Hercilio de Lourenzi
GERENTE ADMINISTRATIVO
Nilson Luiz Festa
GERENTE GRÁFICO
Jamil de Almeida
ASSISTENTES DE DIRETORIA
Vera Lucia P. de Morais, Antonio Corrêa, Alessandra de Campos, Luiz E. S. Marcelino
ATENDIMENTO AO LEITOR
Camilla Freitas, Alessandra de Campos Jorge
GERENTE DE DISTRIBUIÇÃO E PROMOÇÃO
Alvaro Angelo Tomiatti
Em parceria com a Rede:
PROGAMES
CONSELHO EDITORIAL
Ivan Battesini
Francisco Motta
Diretor Executivo
Ivan Battesini
Redator Chefe
Fabio Santana de Souza
Direção Geral
Leandro Gusmão Siman
Jogos, Redação e Diagramação
Leandro Gusmão Siman, Fabio Santana de Souza, Homero Letonai, Eric Araki, Gilsomar P. Livramento
Revisão
José Donizete de Paula
Fabio Santana de Souza
Ivani Battesini
Publicidade
(011) 3641-0444
Ilustração de Capa
Opera Graphica
Colaboradores
Tarcisio Motta
Walquiria Panicacci
Bureau - N. D. R.
Distribuição - DINAP
Impresso nas Oficinas da
EDITORA AVE-MARIA
GAMERS GOLPES
Editora Escala Ltda.:
Rua Zanzibar, 711 Casa Verde - São Paulo - SP
CEP 02722-000
Fone: (011) 266-3166
ISSN 1413-1471
ANER

EDITORIAL

Torne-se um mestre!

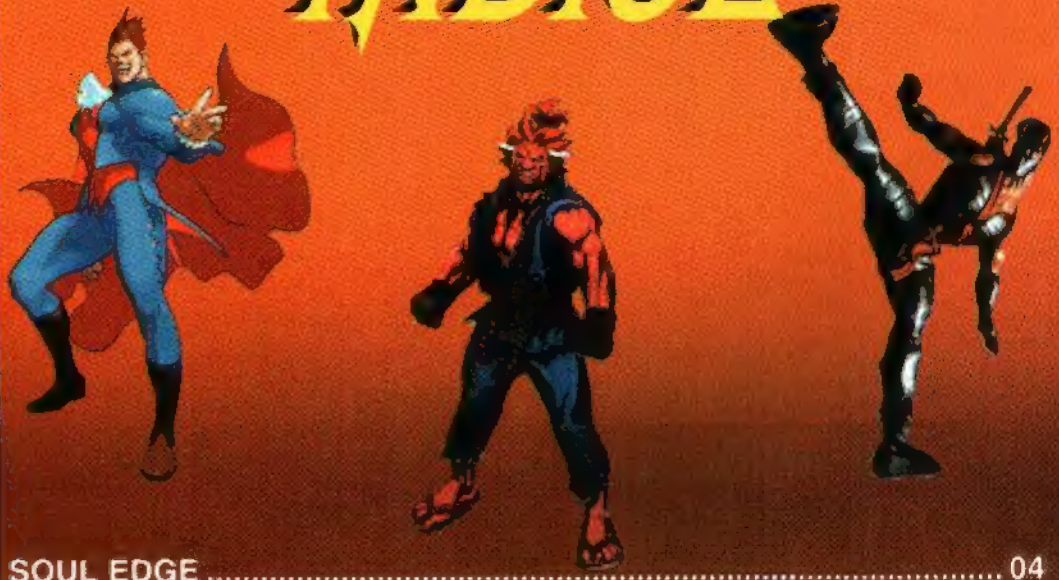
Esta edição demorou um pouco mais porque tivemos que atender a uma antiga reivindicação dos leitores. Além dos golpes e das dicas para poder jogar com os personagens secretos, muitos nos escreveram pedindo explicações sobre como utilizar os golpes. Um exemplo é Killer Instinct que, depois de tanto tempo de seu lançamento ainda causa dificuldade em muito gamemaníaco na hora de executar os combos, ultra-combos e golpes finais. Então, a partir de agora, o seu problema acabou! Você só terá que praticar um pouco até pegar o jeito, porque são golpes que não acabam mais.

Soul Edge foi muito pedido e também não era pra menos, o game foi comparado a Tekken II e causou muito impacto por suas belíssimas cenas em CG. Street Fighter II 2nd Impact traz muitos combos para você se divertir a valer. Vampire Savior, a continuação de Darkstalkers, é a onda do momento, com sua impecável conversão para o Saturn. E Samurai Shodown 4, arrasa em multi-sistemas: Arcade, Neo Geo CD, Saturn e Playstation.

Escreva-nos e dê sua opinião e sugestão.

Garmers Golpes: Rua Pio XI, 230 CEP 05060 000 São Paulo - SP
E-mail: gamers@edescala

ÍNDICE



SOUL EDGE 04
VAMPIRE SAVIOR 10
KILLER INSTINCT 18
STREET FIGHTER III 2ND IMPACT 27
DARK RIFT 42
SAMURAI SHODOWN IV 43

SOUL EDGE

COMANDOS (PLAYSTATION)

□ ..... = Golpe Horizontal (A)
△ ..... = Golpe Vertical (B)
○ ..... = Chute (C)
X ..... = Defesa (D)

LEGENDA DE GOLPES

→ ..... = Dar um toque na direção indicada
→ ..... = Segurar na direção indicada
A ..... = Golpe Horizontal
B ..... = Golpe vertical
C ..... = Chute
G ..... = Defesa
a (após o comando) ..... = indica que é um golpe alto
m (após o comando) ..... = indica que é um golpe médio
b (após o comando) ..... = indica que é um golpe baixo
WS ..... = Levantando
↓↓ ..... = Esquiva lateral para baixo
↓↑ ..... = Esquiva lateral para o fundo
G+A ou G+B ..... = arremessos
↑+B rapidamente ..... = pulo sobre o oponente
↑+B segurando ..... = pulo longo sobre o oponente

Li Long

Art Of Snake: A (a)
Twin Snakes: A, A (aa)
Thunderstorm: A, A, A (aaa)
Whipping: A, A, ↓+A (aab)
Whiplash Kick: A, A, C (aam)
Whiplash Low Kick: A, A, ↓+C (aab)
Whiplash Pain: A, A, ↓+C, B (aabm)
Hard swipe: →+A (a)
Windstorm: →+A, A (aa)
Hurricane: →+A, A, A (aaa)
Viperlash Pain: →+A, A, ↓+C, B (aabm)
Viperslash Swipe: →+A, A, ↓+A (aab)
Victim Of Snake: A, B (am)
Dragon's Beat: A, B, C (ama)
Vipersnake: →+A, B (am)
Dragon=92s Pain: →+A, B, C (ama)
Low spinning swipe: ↓+A (b)
Reverse gut-stab: ↘+A (m)
Rope Attacher: ←+A (m)
Rope Skipper: ↙+A (b)
Double Stab: ↓+A, ↑+B (bm)
Backhand swipe: ws+A (m)

Art Of Dragon: B (m)
Twin Dragons: B, B (mm)
Hailstorm: B, B, B (mmm)
Sadistic Cross: B, A (mh)
Drum Beat: B, C (mm)
Aiming Snake: →+B (a)
Snake Venom: →+B, B (am)
Low overhead swipe: ↓+B (m)
Drum Solo: ←+B (m)
Drum Roll: ←+B, B (mm)
Drum Fire: ←+B, B, B (mmm)
Dragon Attack: ↙+B (m)
Air Splitter: ↙+B, A (m->b)
Punisher Whip: →→+B (m)
High Kick: C (a)
Twin Harpoon: C, C (am)
Harpoon Driller: C, ↓+C (ab)
Rising Dragon: C, ↓+A (ab)
Striking Pose: ↘+C (m)
Rising Kick: →→+C (a)
Monkey Magic: ↓↘→+B (mm)
Turn Around: ↓↙← -
Dragon's Elbow: ↓↙←, B (m)
Dragon's Knuckle: ↓↙←, B, ←+B (ma)
Dragon Venom: ws+A (m)
Hard rising stab: ws+B (m)
Quick uppercut: ↘+B (m)
Flipkick: ws+C (m)
Roundhouse kick: →+C (a)
Spinning Low Kick: ws+C (b)

Crab's Claw: corrida+C (b)
Crazy Windmill: A+B (mm)
Dangerous Driver: A+G (arremesso)
Hell's Throat: B+G (arremesso)
Body Crusher: por trás, A+G ou B+G (arremesso)
Dragon's Revenge: ←, A+G (counter)
Stamping (acerta oponente caído): ↘, C
Unblockable: ↙+B+C
Critical Edge + Fire & Brimstone: A+B+C...→→+A+B

Rock Adams

Slash: A (a)
Double Slash: A, A (aa)
Cut-To-Pieces: A, A, A (aaa)
Brutal Slash: A, B (aam)
Bear's Hunt: A, C (aa)
Axe Gripper: →+A (a)
Axe Swings Down: →+A, A (aa)
Tidal Wave: →+A, A, A (aab)
Demolition Strike: →+A, A, B (aam)
Discus Thrower: ↙+A (b)
Spinning gut Strike: ↘+A (m)
Low Swing: ↓+A (b)
Lumberjack: →→+A (m)
Tornado: →→+A, B (mm)
Spinning gut strike: ws+A (m)
Smash: B (m)
Rock Rever: B, B (mm)
Piston Attack: B, B, B (mmm)
Fly Swatter: B, A (ma)
Elephant Trunk: ↘+B (m)
Quakemaker: ↓+B (m)
Head Butt: ←+B (m)
Axe Ram: →+B (m)
Battle Axe: →→+B (m)
Rising stab: ws+B (m)
High Kick: C (a)
Rock Climber: →+C (m)
Low Kick: ↓+C (b)
Middle Kick: ↘+C (m)
Wild Slash: ↘+C, A (mb)
Horizontal Sweep Kick: ↙+C (b)
Buffalo's Charge: →→+C (m)
Thunder Clap: ws+C (m)
Sliding Kick: corrida+C (b)
Great Sky Splitter: ↓+A, B (bm)

Pouncer: ←+A+B (m)
Rock Thrower: A+G (arremesso)
The Conqueror: B+G (arremesso)
???: por trás, A+G (arremesso)
Falling Rock: ↓↙←+B+G (arremesso)
The Annihilator: ↘+A+G (arremesso)
downKneel kick (golpeia oponente caído): ↑+C
Unblockable: ↓↘→+B+C
Critical Edge + Devastator: A+B+C...→↘↓↙←+A+G
Critical Edge + Rising Uppercut: A+B+C...→↘↓↙←+B+G

Samurai Slash: A (a)
Samurai Slashes: A, A (aa)
No Escape: A, A, A (aaa)
Slice & Dice: A, A, ↓+A (aab)
Wind Storm: A, A, B (aam)
Tiger Sweep: ←+A (a)
Hard slash: →+A (m)
Hard slash, low spin slash: →+A, ↓+A (mb)
Hard slash, blade uppercut: →+A, B (mm)
Hilt gut-strike: ↘+A (m)
Shin Slicer: ↙+A (b)
Low spinning slash: ↓+A (b)
Rising spin slash: ws+A (m)
Rising spin slash, low spin slash: ws+A, ↓+A (mb)
Rising spin slash, blade uppercut: ws+A, B (mm)
Shoulder Cutter: B (m)
V-Cutter: B, B (mm)
Triangle Cutter: B, B, A (mma)
Wipe Out: B, B, A, B (mmam)
Sudden Wind: B, B, A, ↓+A (mmab)
Wasp Stinger: →+B (m)
Let it Roll: ←+B (m)
Drop Slash: ↓+B (m)
Thunder Strike: →→+B (m)
Uppercut: ↘+B (m)
Rising stab: ws+B (m)
High Kick: C (a)
Side Kick: ↘+C (m)
Charging Lance: ←+C (m)
Wood Chopper: ←+C, B (mm)
Coiling Snake: ↓+C (b)
Leg Sweeper: ↓+C, B (bm)
Steel Slicer: A+B (mm)

Phoenix Tail: →→+A+B (m)
Silent Step: ↓↘→
Step Swing: ↓↘→+A (m)
Step Swing, low slash: ↓↘→+A, ↓+A
Stepping Steel Slicer: ↓↘→+A+B (mm)
Silent Stab: ↓↘→+B (m)
Stepping Kick: ↓↘→+C (m)
Sliding Kick: Corrida+C (b)
Straight kick: →+C (m)
Rising knee: ws+C (m)
Sea of Madness: A+G (arremesso)
Hell Striker: B+G (arremesso)
???: por trás, A+G ou B+G (arremesso)
Dirty Stab (w weapon): ←+A+G (counter)
Life After Death (w/o weapon): ←+A+G (counter)
Final Strike (golpeia oponente caído): ↘+B (para baixo)
Unblockable: →↘↓↙←+B
Critical Edge + Cross The Styx: A+B+C...←↙↓↘→+B+C
Critical Edge + Rising Uppercut: A+B+C...←↙↓↘→+A+C

Slash: A (a)
Double slash: A, A (aa)
Spiral Attack: A, A, B (aam)
Eagle's Flap: A, ↓+A (ab)
Wheel Turner: →+A (a)
Back Spin Slash: ←+A (a)
Low Slash: ↓+A (b)
Hard gut-slice: ↘+A (m)
Ankle Slice: ↙+A (b)
Royal Crash: B (m)
Knight Crasher: B, B (mm)
Brain Smasher: B, B, B (mmb)
Manslaughter: B, B, C (mma)
Crosscutter: B, ↓+A (mb)
Brainstormer: B, C (mm)
Drilling Horn: →+B (m)
Cannonball Lifter: ↘+B (m)
Low center slice: ↓+B (m)
Headbutt: ←+B (a)
Double headbutt: ←+B, A (aa)
Triple headbutt: ←+B, A, B (aa)
OverKill: ↙+B (m)

Mortal Slaughter: ↙+B, ←+B (arremesso)
Invader: ←←+B (m)
Blackmail: ←←+B, B (mb)
Blade uppercut: ws+B (m)
High kick: C (a)
Roundhouse: →+C (a)
Lancer: ↘+C (m)
Double Lancers: ↘+C, C (mb)
Unicorn's Charge: ↘+C, C, B (mbm)
Low Kick: ↓+C (b)
Edge of Blade: ws+A (m)
Spiral Blade: ws+A, A (mb)
Rising Kick: ws+C (m)
Jumpkick: →→+C (a)
Sliding kick: Corrida+C (b)
Drop kick: Corrida+B+C (a)
Spin kick: A+C (a)
SledgeHammer: →→+A+B (m)
Shoulder charge: →+B+C (m)
Brutal Smack: A+G (arremesso)
Hurricane Slash: B+G (arremesso)
???: por trás, A+G (arremesso)
Flapjack: ↓+A+G (arremesso)
Stomping (acerta oponente caído): ↘+C, C, C, C
Unblockable Earth Divide: ↓↘→+B A+B+C... →↓↘+B+C

Seung Mina

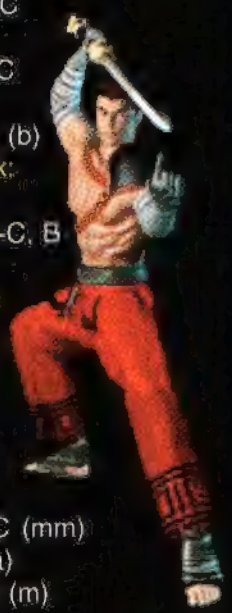
Fly Flapper: A (a)
Triangle Flap: A, A (a)
Fly Flipper Kick: A, C (aa)
Sparrow's Rush: A, A, A (aaa)
Rising Sparrow: A, A, A, C (aaam)
Burning Sparrow: A, A, A, ↓+C (aaab)
Lightning Sparrow: A, A, B (aam)
Flashing Sparrow: A, A, C (aaa)
Crazy Seesaw: A, →+A (aa)
Bad Attitude: A, →+A, A (aaa)
Dancing Souls: A, →+A, A, C (aaam)
Sleeping Souls: A, →+A, A, ↓+C (aaab)
Breathtaker: →+A (m)
Xylophonist: →+A, C (ma)
Quick low slash: ↓+A (b)
Spark spin slash: ws+A (m)
Spinning Sparrow: ↘+A (m)
Trick retreat low strike: ↙+A (b)
Star Dancer: ↑+A+B (m)
Garden Plower: B (m)
Sheep Chaser: B, B (mm)
Meteor Shower: B, B, B (mmm)
Triple Wave: B, B, ↓+A (mmb)
Art of Heaven: B, A (ma)
Art of Earth: B, ↓+A (mb)
Fire Dance: B, C (ma)
Spear: →+B (m)
High Tide: →+B, B (mm)
Rip Tide: →+B, A (mm)
Low Tide: →+B, ↓+A (mmb)
Enchanted Spear: ←+B (m)
Glaive Drop: ↓+B (m)
Skyscraper (acerta oponente caído): ←+B, ↓+A+B (mm)
Big Dipper: ↘+B (m)
Glitter Big Dipper: ws+B (m)
Meteor Explosion: ↗+B+C (mm)
High Kick: C (a)
Middle Kick: ↘+C (m)
Spinning Kick: ←+C (a)
Low Kick: ↓+C (b)
Sweeping Kick: ↙+C (b)
Rocket Launcher: →→+C (m)
Moon Crusher: →→+C, C (mm)
Earth Crusher: →→+C, C, C (mmm)
Sliding Kick: Corrida+C (b)
Starlight Explosion: A+B (m)
Orion Express: A+B, →+A (ma)
Star Destroyer: A+B, →+A, B (mam)
Baton Twirler: A+B, A+B (mm)
Axle Kick: B+C (m)
High Kick: →+C (m)
Vertical kick: ws+C (m)
Vane kick: ←→+C (mm)
Rail Crusher: A+G (arremesso)
???: B+G (arremesso)
???: por trás A+G (arremesso)
Knee Crusher (acerta oponente caído): ↘+C (para baixo)
Unblockable Killing Vault: ↗+A+B
Critical Edge + Crystal Cyclone: A+B+C...←←+A+B

Voldo

Shears: A (a)
Shears Clap: A, A (aa)
Mutilator: A, A, B (aam)
Life Stealer: A, B (am)
Dark Shredder: A, B, A (amm)
Black Masquerade: A, ↓+B (ab)
Plower: A, C (am)
Cutting Fire: →+A (a)
Blind Blade: ↘+A (m)
Orbiting Moon: ←+A (m)
Katar Jab: ws+A (m)
Blind Claw: ←+A (a)
Blind Spin: ←+A, A (aa)
Meat Stabber: ↓+A (b)
Meat Driller: ↓+A, A (bb)
Rat Chase: ↓+A, A, A (bbb)
Rat Chase & Kick: ↓+A, A, A, C (bbba)
Meat Driller & Kick: ↓+A, C (ba)
Shooting Blade: B (m)
Double Blade: B, B (mm)
Triple Blade (contra-ataque): B, B, B (mmm)
Killer Blade (contra-ataque): B, B, B, B (mmmm)
Killer X (contra-ataque): B, B, B, B, B (mmmmm)
Witch Hunt: →+B (a)
Blade uppercut: ↘+B (m)
Middle slash: →+B (m)
Total Eclipse: ←+B (m)
Heaven's Swing: ↓+B (m)
Power Slave: ↓+B, B (mm)
Demon Elbow: →→+B (m)
Demon=92s Swing: ws+B (m)
High Kick: C (a)
Straight Kick: C+C (m)
Donkey Kick: ↘+C (m)
Lift Up Kick: ↙+C (m)
Low Kick: ↓+C (b)
Praying Mantis: A+B (m)
Body Clap: ←+A+B (m)
Evil Bow: ↓+A+B (b)
Tiger Leap: ↓↘+A+B (m)
Leg trap: →→+A+B (m)
Kaleidoscope Of Pain: →→+A+B, C (mm)
Monkey Flip: →→+A+B+G (m)
Psycho Spin: →→+A+B+G, C (mm)
Deadly Rose: A+C (aa)
Wheel of Agony (de costas): A+G (b)
Wheel of Fire (de costas): A+G, ↑+B (b)
Lunar Drive: ↘, A+B (a)
Puppet Master (de costas & agachado): ↓, A+B (b)
Rising spin kick: ws+C (m)
Reverse Kick: ←→+C (m)
Center Kick: ↘+C (m)
Sliding Hook: Corrida+A (b)
Sliding Dive: Corrida+C (b)
Spinner: A+G (arremesso)
??? Centipede nightmare: B+G (arremesso)
??? Sadistic spider: por trás A+G (arremesso)
Meat Grinder: ↓↘→+B+G (arremesso)
Grave digger (golpeia oponente caído): ↘+A, A, A
Turn Around: ↓↙←-
Unblockable: ↓↘→+A
Critical Edge + House of Pain: A+B+C...↑↓+A+B

Hwang Sung Kyung

Samurai Slash: A (a)
Samurai Slashes: A, A (aa)
No Escape: A, A, A (aaa)
Slice & Dice: A, A, ↓+A (aab)
Wind Storm: A, A, B (aam)
Quick high slash: →+A (a)
Double Death: ↘+A, B (ma)
Division Slice: ↘+A (b)
X Slice: ↘+A, A (ba)
Triple Death: ↘+A, A, B (bam)
Tiger Sweep: ←+A (a)
Shin Slicer: ↙+A (b)
Low splits-slash: ↓+A (b)
gut slash: ws+A (a)
gut high slash, Overhead slash: ws+A, B (hm)
Shoulder Cutter: B (m)
V-Cutter: B, B (mm)
Triangle Cutter: B, B, A (mma)
Wipe Out: B, B, A, B (mmam)
Sudden Wind: B, B, A, ↓+A (mmab)
Wasp Stinger: →+B (m)
Let it Roll: ←+B (m)
Splits & Sword Slam: ↓+B (m)
Thunder Strike: →→+B (m)
Rising blade uppercut: ↘+B (m)
Windmill: ws+B (m)
High Kick: C (a)
Twin Harpoon: C, C (am)
Roundhouse: ←+C (a)
Striking Pose: ↘+C (m)
Sweep Kick: ↙+C (b)
Spinning Low Kick: ↓+C (b)
Coiling Snake: ↓+C, B (bm)
Rocket Launcher: →→+C (m)
Moon Crusher: →→+C, C (mm)
Earth Crusher: →→+C, C, C (mmm)
Vane Kick: ←→+C (mm)
Spin kick: →+C (a)
Rising kick: ws+C (m)



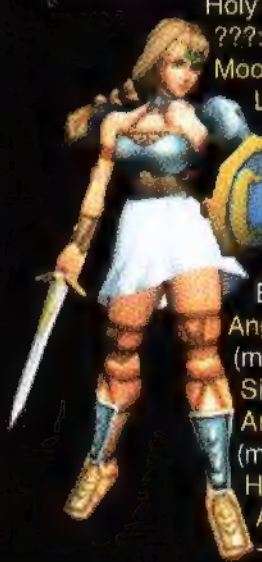
Steel Slicer: A+B (mm)
Phoenix Tail: →→+A+B (m)
Silent Step: ↓↘→ -
Stepping Stab: ↓↘→+A (m)
Forward Attack: ↓↘→+A,B (mm)
Stepping Kick(s): ↓↘→+C (m)
Silent Stab: ↓↘→+B (m)
Sliding Kick: Corrida+C (b)
Sea of Madness: A+G (arremesso)
Hell Striker (apenas para 1ª versão do arcade): B+G (arremesso)
???: por trás A+G (arremesso)
Samurai Stomp (golpeia oponente caído): ↘+C (para baixo)
Unblockable: ←+B+C
Critical Edge + Cross The Styx: A+B+C...←↙↓↘→+A+B
Critical Edge + Rising Uppercut: A+B+C...←↙↓↘→+B+C

Taki

Silent Slash: A (a)
Shadow Slash: A, A (aa)
Dark Slash: A, A, A (aaa)
Shadow Ripper: A, A, B (aam)
Purple Wind: A, A, ↓+C (aal)
Double Ripper: A, B (am)
Silent Wind: A, B, C (amh)
Dark Wind: A, C (aa)
Tricky Slash: →+A (a)
Slash & Stab: →+A, B (am)
Terrible Stab: →+A, B, B (amm)
Lightning Spark: →+A, B, B, B (ammm)
Ankle Slash: ↓+A (b)
Reaping Hook: ↙+A (b)
Winding Top: →→+A (a)
Cross Slice: ↘+A (m)
Rising jab: ws+A (m)
Shoulder Cutter: B (m)
V-Cutter: B,B (mm)
Lightning Strike: B, B, B (mmm)
Flash Of The Blade: B, B, A (mmh)
Silent Storm: B, B, A, C (mmaa)
Stab: →+B (m)
Drive Slice: ↓+B (m)
Blade uppercut: ↘+B (m)
Hells Bells: B, A (ma)
Upper Criss Cross: B, A, C (maa)
Middle Criss Cross: B, A, →+C (mam)
Low Criss Cross: B, A, ↓+C (mab)
Blood & Bullets: B, C (ma)
Assasin's Strike: →→+B (m)
High Kick: C (a)
Double Spinning Kick: C, C (aa)
Shooting Star: C, C, C (aaa)
Hunting Shadow: C, C, ↓+C (aab)
Dark Shooter: C, C, A (aaa)
Assasin's Kick: ↘+C (m)
Assasin's Double Kick: ↘+C, C (mm)
Assasin's Triple Kick: ↘+C, C, C (mmm)
Windmill Kick: →+C (m)
Spinning High Kick: ←+C (a)
Stick Breaker: ↓+C (b)
Great Loop: ↓+C, C (bm)
???: →,→+C (a)
Roll The Bones: ↓↘→ -
Death Spin: ↓↘→+B (m)
Moon Orbiter: ↓↘→+B, C (ma)
Rolling Kick: ↓↘→+C (b)
Diminisher: ws+B (m)
Death Grip (acerta oponente caído também): ws+B, B (mm)
Handstand Kick: ws+C (m)
Leaping Hook: →+B (a)
Sliding Kick: Corrida+C (b)
Deadly Roulette: A+C (mm)
???: B+C (m)
Forward Flip: →→+A+B -
Backflip: ↖ -
??? (Suplex): A+G (arremesso)
??? (Throat Slice): B+G (arremesso)
???: por trás A+G (arremesso)
??? (Triple Stomp): ↓↙←+B+G (arremesso)
???: ←+A+G (counter)
Body Press (golpeia oponente caído): ↘+C
Unblockable: →↘↓↙←+B
Critical Edge + ???: A+B+C...↓↑+B+C
Unblockable: →↘↓↙←+B
Critical Edge + ???: A+B+C...↓↑+B+C (m)

Sophitia Alexander

First Strike: A (a)
Second Strike: A, A (aa)
Final Strike: A, A, A (aaa)
Silent Shadow: A, A, ↓+A (aab)
Silent Dancer: A, A, A, C (aaam)
Silent Screamer: A, A, B (aam)
Angel's Punishment: A, A, C (aam)
Silent Rage: A, A, ↓+C (aab)
Low Swipe: ↓+A (b)
Rising gut slash (stuns): ws+A (m)
Slasher: B (m)
V-Slasher: B, B (mm)
The Conductor: B, B, B (mmm)
Justice of the Peace: B, B, A (mma)
Holy Slash: B, B, ↓+A (mmb)
Holy Comet: B, B, ↓+C (mmb)
Holy Strike: B, B, A, B (mmam)
Maiden Strike: →+B (m)
Angel Uppercut: ↘+B (m)
Angel Arrow: →+A (a)
Angel Hunt: ↘+A (m)
Maiden Revenge (2 hits como contra-ataque): ←+A (mm)
Moon Eclipse: ←+B (m)
Sunrise Slice: ↓+B (m)
Blade uppercut: ws+B (m)
High Kick: C (a)
Holy Horns: C, C (am)
Kaleidoscope Kick: C, C, ↓+C (amb)
Paradise Kick: C, C, ↓+C, →+C (ambm)



Holy Kick: →+C (a)
???: ↘+C (m)
Moon Flip: ↙+C (b)
Low Kick: ↓+C (b)
White Flash: ↗+C (m)
Angel's Spiral: ↗+C, A (mb)
Angel's Dive: ↗+C, B (mm)
Angel's Flip: ↗+C, C (mm)
Silent Step: ↓↘→
Angel Strike: ↓↘→+B (m)
Holy Step: →↓↘
Athens Upper: →↓↙+B (m)

Heaven's Calling: →↓↘+A (m)
Holy Arrow (agachado para frente): ↘, A (b)
Shield of Justice (agachado para frente): ↘, B (b)
Sliding Kick: Corrida+C (b)
Overhead flip-kick: ws+C (m)
Sunshine Flip: A+C (a)
Widow Maker: A+G (arremesso)
Angel's Heaven: B+G (arremesso)
Heaven to Hell: B+G...↓, A+B+C (arremesso)
Bottom's up?: por trás, A+G (arremesso)
Returning Madness: ←, A+G (counter)
Nightmare Stab (acerta oponente caído): ↘, B, B, B, B
Unblockable: ←←←+A~B (A para B rapidamente!)
Critical Edge + Soul Asylum: A+B+C,.. ↓↘→+A+G
Critical Edge + Dragon Blade: A+B+C... ←↙↓↘→+B+G

Cervantes De Leon

Quick Slash: →+A (a)
Throat Cutter: A (a)
Throat Blender: A, A (aa)
Edge Fury: A, A, A (aaa)
Edge Cleaner: A, A, ↓+A (aab)
Edge Divide: A, A, B (aaa)
Quick Low Slash: ↓+A (b)
Low Spin Slash: ↙+A (b)
Switchblade: ↘+A (m)
Two Sword Slash: A+B (a)
Death From Above: →+A+B (m)
Death From Below: ↘+A+B (b)
Face Divide: B (m)
Body Divide: B, B (mm)
Blade Divide: B, B, B (aaa)
Blade Sweep: B, B, ↓+A (aab)
Great Divide: →+B, B, B (maa)
Jolly Roger: →→+A+B (a)
Pirate Horn: →→+B (m)
Brain Smasher: ←+B (m)
Dragon=92s Edge: →↓↘+B (mm)
Set Sail: ws+B (mm?)
Wind in Sail: ←↙↓↘→+B (mm?)

Pinpoint: ↓+B (m?b?)
Continental Shift: ↘+B (m)
Galley Drop: →→+B+C (m)
Jump Kick: →→+C (a)
Monolith: ws+A (m)
Windmill: ←←+B (m?a?)
Torpedo Edge: ←↙↓+B [m(m)]
RoundHouse: C (a)
Monkey Kick: C, ↘+C (am)
Far East Kick: C, ←+C (aa)
Forward Kick: →+C (a)
Low Kick: ↓+C (b)
Le Boot: ↘+C (m)
Sweep: ↙+C (b)
Rear Kick: ws+C (m)
Ankle Chain: ↙+A+C (b)
Slide: Corrida+C (b)
Hammer Sword: ↓+A+B (golpeia oponente caído)

ARREMESSOS:

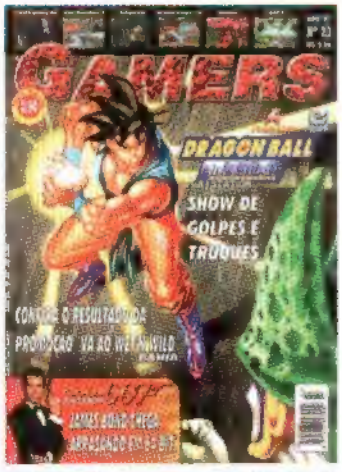
Shoulder Blades: G+A
Grand Slam Soul Edge: G+B
Off the Plank: por trás G+A ou G+B
Unblockable: ↙+A+B
Critical Edge + ???: A+B+C...→↓↘+A+C

ESCALA GAMES

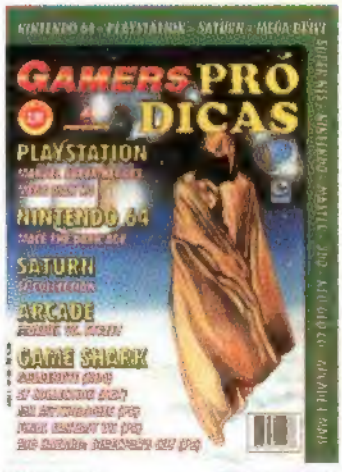
GAMERS

Dicas quentíssimas dos games mais radicais do mundo!!!

Cód. FEV-18 R$ 2,90 - CADA



Cód. FEV-19 R$ 2,90 - CADA



Cód. FEV-20 R$ 2,90 - CADA

Cód. FEV-21 R$ 2,90 - CADA

Cód. FEV-22 R$ 2,90 - CADA

Cód. FEV-23 R$ 2,90 - CADA

Cód. FEV-24 R$ 2,90 - CADA

Cód. FEV-25 R$ 2,90 - CADA

Maiores Informações: (011) 266.3166

Assinale abaixo as referências que deseja receber.

Cód. FEV.18 ( ) Cód. FEV.22 ( )
Cód. FEV.19 ( ) Cód. FEV.23 ( )
Cód. FEV.20 ( ) Cód. FEV.24 ( )
Cód. FEV.21 ( ) Cód. FEV.25 ( )

Nome _____

Endereço _____

Cidade2 _____ Estado _____ Cep _____

Mande CHEQUE NOMINAL ou VALE POSTAL para EDITORA ESCALA LTDA.
Caixa Postal 20.009 - Cep 02597-970 - São Paulo, SP - Tel.: (011) 266.3166 - Você receberá em sua casa sem nenhuma outra despesa. Não é necessário recortar sua revista. Basta enviar xerox ou cópia deste cupom.

COMANDOS (SATURN)

A ..... Chute Rápido
B ..... Chute Médio
C ..... Chute Forte
X ..... Soco Rápido
Y ..... Soco Médio
Z ..... Soco Forte
L ..... Dark Force 1
L ..... Friendship
→→ ou ←← ..... Correr

LEGENDA DE GOLPES

S ..... Soco
C ..... Chute
SR ..... Soco Rápido
SM ..... Soco Médio
SF ..... Soco Forte
CR ..... Chute Rápido
CM ..... Chute Médio
CF ..... Chute Forte
SS ..... Dois botões de soco simultaneamente
SSS ..... Três botões de soco simultaneamente
CC ..... Dois botões de chute simultaneamente
CCC ..... Três botões de chute simultaneamente
GC ..... Guard Cancel

TRUQUES DA VERSÃO SATURN

MENU EX OPTION

Para conseguir o novo menu EX OPTION você precisa terminar o game uma vez sem perder nenhuma batalha, em qualquer nível de dificuldade e com qualquer personagem. Depois disso, coloque o cursor sobre OPTION no menu principal, segure os botões L ou R e aperte Start. Vejamos para que serve cada uma das opções deste menu especial: a opção "VS MODE PLAYER 1" define quem controla o 1º lutador no modo VS, um jogador (HUMAN) ou o computador (CPU); a opção "VS MODE PLAYER 2" define o mesmo para o 2º lutador; com a opção "1P S.S. GAUGE" você define com quantas barras de Super o 1º lutador vai iniciar a luta (de 10 em 10, começando de 00 até 90); a opção "2P S.S. GAUGE" faz o mesmo que a anterior, mas para o 2º lutador; a opção "VS MODE I.D. GAUGE" define se a barra de energia dos lutadores no modo VS fica como no modo Arcade, ou seja, se recuperando pouco a pouco (NORMAL) ou se vai se encher rapidamente sempre que o personagem demorar para tomar outro dano (RECOVER); com "COCKPIT POSITION" você define a posição das barras indicadoras na tela (DEFAULT é a posição padrão, BELOW1 deixa as barras um pouco mais abaixo do normal, BELOW2 deixa-as ainda mais abaixo, BELOW3 é mais abaixo ainda e NONE retira todas as indicações da tela); ENDING permite que você reveja o final de um personagem com o qual você já terminou o game (assim como a opção Demo Select de TKOF96 e 97); em "LANGUAGE" você define o idioma do game (JAPANESE é japonês, que é o padrão, e ENGLISH é inglês), se optar por inglês, além de mudar os nomes de alguns lutadores e as falas de cada um, o game fica sem sangue; com "CLEAR DATA" você apaga todos os records e opções do jogo, é só apertar A+B+C com o cursor nesta opção (cuidado para não fazer isso sem querer); por fim, em "AV OUTPUT" você define o tipo da saída de vídeo (S/Video é Super Video e RGB é Red Green Blue).

LUTAR CONTRA OBORO BISHAMON

Para lutar contra Oboro Bishamon você deve lutar no Arcade Mode, obter mais de 3 EX Finishes (matar mais de 3 lutadores usando EX Moves), não perder nenhuma batalha e derrotar o seu último chefe com um EX Move. Mas não é qualquer EX Move, veja a lista a seguir para saber qual deles escolher, conforme o personagem que você estiver usando:

-**Anakaris** ..... Pharaoh Magic
-**Aulbath** ..... Aqua Spread
-**Bishamon** ..... Togakubi Sarashi
-**Bulleta** ..... Beautiful Memory
-**Demitri** ..... Midnight Pleasure
-**Donovan** ..... Change Immortal
-**Felicia** ..... Please Help Me
-**Gallon** ..... Moment Slice
-**Jedah** ..... Prova=Di=Selvo
-**Lei-Lei** ..... Chuuka Dan
-**Lilith** ..... Gloomy Puppet Show
-**Morrigan** ..... Darkness Illusion
-**Phobos** ..... Final Guardian Beta
-**Pyron** ..... Piled Hell
-**Q-Bee** ..... Plus B
-**Sasquatch** ..... Big Sledge
-**Victor** ..... Geldenheim 3
-**Zabel** ..... Hell Dunk

Você precisa usar estes EX Move para obter todos os seus EX Finishes, inclusive contra seu último chefe. Se conseguir, Oboro Bishamon vai aparecer depois de seu último chefe. Ele é realmente muito duro de matar, esta versão de Bishamon utiliza alguns golpes novos e é bem ágil, aplicando combos devastadores nos momentos mais oportunos e sabendo quase sempre contra-atacar suas investidas. Para facilitar a sua vitória, coloque 90 barras de Super para você no menu EX Option, deixe a opção Damage Gauge em 1 (para deixar apenas 1 round) no OPTION e vá para cima dele usando EX Moves. Se você perder, não há Continue, apenas entra o final de seu personagem, então trate de ganhar, ou terá que fazer tudo de novo.

JOGAR COM OBORO BISHAMON

Se você conseguir vencer Oboro Bishamon é possível jogar com ele. Basta ir para a tela de seleção de personagens, em qualquer modo de jogo, colocar o cursor sobre Bishamon, segurar o botão L e então apertar qualquer botão para selecioná-lo. Pronto, você estará usando Oboro Bishamon, que também tem um final próprio.

FINAL SECRETO DE ANITA

Não vá se alegrando muito, Anita não é uma lutadora no game como em Marvel Super Heroes, mas possui um final. Como? É simples: primeiro acesse o menu de EX OPTION, depois enfrente e vença Oboro Bishamon. Além de acessar a possibilidade de ver o final de Oboro na opção ENDING dentro do EX OPTION, você vai perceber que aparece a opção para assistir o final de Anita. É apenas uma cena bônus bem legal.

JOGAR COM DARK GALLON

Para jogar com Dark Gallon, escolha Gallon no Arcade Mode e jogue até o final, com ou sem continues. Você enfrentará Dark Gallon, que é o último chefe dele, então basta derrotá-lo. Agora você pode selecionar Dark Gallon, bastando, na tela de seleção de personagens, colocar o cursor sobre Gallon, segurar o botão L e então apertar SS ou CC, dependendo da cor que você quer escolher. Ele possui alguns de seus golpes de Vampire Hunter e não tem um final próprio.

JOGAR COM SHADOW

Há também um lutador misterioso no game. Na verdade não é um lutador, mas sim uma sombra que se apodera dos corpos dos lutadores e os usa para aniquilar os adversários. Para jogar com Shadow (apenas no modo Arcade), vá para a tela de seleção de personagens, coloque o cursor sobre a "?", aperte L 5 vezes e segure na última vez, então aperte qualquer botão para selecioná-lo de acordo com a cor desejada. Você vai selecionar um lutador aleatoriamente e uma enorme sombra vai aparecer atrás dele, indicando que o truque funcionou. Se você não quiser selecionar um personagem aleatório, coloque o cursor sobre o personagem desejado e aperte L 3 vezes antes de continuar com o truque. Se você quiser pegar Shadow, jogando com Demitri, por exemplo, coloque o cursor sobre Demitri, aperte L 3 vezes, então vá para a "?", aperte L 5 vezes, segure e aperte qualquer botão. Demitri será selecionado e a sombra apa-

recerá atrás dele. A vantagem (ou desvantagem) de se jogar com Shadow, é que você controla o lutador derrotado. Se você lutar contra Lilith, por exemplo, e derrotá-la, na próxima luta você a estará controlando. E assim você prossegue até o final, sempre controlando o personagem derrotado na próxima luta (Shadow tem um final próprio, se bem que nem compensa vê-lo, é só um Staff Roll com as fotos de todos os lutadores aparecendo no fundo).

ENFRENTAR O SUB CHEFE

A exemplo de Street Fighter Alpha 2, Vampire Savior também possui Sub Chefes secretos. Cada personagem tem um Sub Chefe diferente. Para enfrentar o seu Sub Chefe, basta passar por 3 lutas sem perder nenhum round e sempre fazer Dark Force ou EX Finish nestas 3 lutas. Assim, quando for enfrentar o próximo lutador, o computador interrompe e aparece o seu Sub Chefe. Depois de uma breve conversa, a luta vai começar. Se você perder e pegar Continue, o jogo seguirá normalmente, ou seja, você não vai enfrentar o seu Sub Chefe.

SPECIAL EX FINISHES

- Demitri vs. Anakaris - Termine com Midnight Bliss.
- Anakaris vs. qualquer um - Termine com qualquer 'Pharaoh' EX move.
- Gallon vs. qualquer um - Termine com Moment Slice.
- Bishamon vs. qualquer um - Termine com Togakubi Sarashi.
- Jedah vs. qualquer um - Termine com Prova=Di=Selvo
- Lilith vs. CPU Morrigan - Vença a luta.

TÁTICAS AVANÇADAS

DASHING

Todos os personagens podem correr para frente ou para trás, apertando →→ ou ←←. Alguns deles têm habilidades especiais: por exemplo, a corrida para frente de Lei-Lei é um tipo de teleporte, enquanto a corrida para trás de Aulbath pode ser usada para saltar para trás repetidamente durante algum tempo. A maioria dos personagens pode interromper a corrida pressionando para a direção inversa. Além disso, os ataques de alguns personagens podem mudar se eles forem executados enquanto estiverem correndo.

DEFESA / DEFESA AÉREA / ADVANCING GUARD (TECH HIT VS.. ATAQUES)

Você pode se defender contra ataques altos e médios pressionando ←, e ataques agachados pressionando ↙. Defender um ataque reduz o dano significantemente (você não leva nenhum dano de ataques normais e reduz dano de ataques ES e EX). Você pode defender ataques enquanto pula; há apenas um tipo de defesa aérea mas é efetiva contra qualquer ataque. Note que você não pode se defender contra arremessos ou arremessos aéreos de qualquer tipo. Alguns golpes podem também ser imbloqueáveis e irão acertá-lo com qualquer defesa que esteja usando. Enquanto defende, você pode apertar qualquer botão de soco ou chute rapidamente para tentar usar Advancing Guard. Isto resulta em um dano menor somada a função de empurrá-lo para longe de seu oponente e é referido no jogo como um Tech. Hit.

GUARD CANCEL

Todos os personagens têm um movimento Guard Cancel (Anakaris tem um EX Guard Cancel). Para usá-lo, defenda um ataque enquanto estiver no chão e então pressione →↓↘ + S ou C (dependendo do personagem que você esteja usando), ou →↓↘ + SS para Anakaris. Você cancelará a sua defesa um contra-ataque em seu oponente.

ARREMESSOS / AGARRÕES

Todos os personagens (excluindo Anakaris) têm dois arremessos de chão e um arremesso aéreo. Todos são executados da mesma forma: Esteja perto de seu oponente e pressione ← ou → + SM ou SF ou CM ou CF. Como há apenas um tipo de arremesso aéreo, você pode usá-lo com os botões de Soco ou Chute. Alguns personagens não têm arremesso com Chute. Todos os arremessos são imbloqueáveis. Alguns personagens têm arremesso com agarrão no qual eles atacam ■ oponente repetidamente, causando dano por um certo tempo ao invés de tudo de uma vez.

ESCAPAR DE ARREMESSO / TECH. HIT VS. ARREMESSOS

Há uma maneira de levar menos dano ao ser arremessado, mas funciona apenas em arremessos de chão normais e não em arremesso aéreo ou arremessos de comando (como o Kirisute Gomen de Bishamon ou o Big Swing de Sasquatch). Para fazê-los, pressione ← ou → + SM ou SF ou CM ou CF ao ser arremessado. Se obtiver sucesso, você aterrissará de pé e terá o dano reduzido. Isto também é mostrado na tela como um Tech. Hit.

RECOVERY

Pode ser usado para sofrer menos dano de um agarrão ou certos ataques especiais, e parar de levar dano mais rapidamente. Para usar, aperte rapidamente ←, → e pressione qualquer botão de Soco ou Chute repetidamente até que esteja livre.

PURSUIT ATTACKS

Só podem ser usados após derrubar seu oponente, ■ que pode ser feito com um CF agachado (alguns personagens têm outros ataques ou golpes que derrubam o oponente). Com ele caído, rapidamente pressione ↑ + S ou C para executar um Pursuit Attack, que é basicamente uma maneira de adquirir dano extra. Você pode igualar a ES seu Pursuit Attack, fazendo com SS ou CC. Bishamon e Felicia têm dois Pursuit Attacks, o que os outros também têm e ■ Togakubi Sarashi (para Bishamon) e Cat Pack (para Felicia). Anakaris, porém, tem um golpe especial que fere qualquer um que tentar qualquer tipo de Pursuit Attack.

MOVIMENTO AO LEVANTAR-SE

Quando for derrubado por seu oponente, você não está completamente vulnerável. Se você não fizer nada, se levantará após um instante, mas permanecerá aberto para Pursuit Attacks. Para evitar isso, pressione rapidamente ← ou → + S ou C para movimentar-se para trás ou adiante enquanto se levanta.

MOMENTUM SYSTEM

Ao invés de cancelar dois projéteis que se colidem, a Capcom usa ■ sistema de impulsão para determinar a prioridade dos projéteis. Este sistema permanece inalterado de Vampire Hunter / NightWarriors. Este sistema é aplicado apenas para projéteis horizontais lançados no ar ou no chão e também a projéteis ES ou EX.

- Quando dois projéteis são lançados um contra o outro, a força do botão usado anula ■ outro projétil. Por exemplo, se dois Demitris lançam dois Chaos Flares, mas um é executado com SR o outro com SM, então o SM anulará o Flare com SR.
- Se dois projéteis de igual força são lançados, o último anulará o primeiro.
- Se dois projéteis de igual força são lançados ao mesmo tempo, um cancelará o outro.
- Projéteis ES cancelam projéteis normais. Projéteis EX cancelam qualquer tipo de projétil.

Todos os outros tipos de ataques de longo alcance passam pela regra de quem solta primeiro (por exemplo, se houver dois Phobos, o primeiro que soltar seu Plasma Beam acerta. Se ambos soltarem ao mesmo tempo, os dois acertam).

FRIENDSHIP

É executado pressionando o botão R (no Saturn) ou Start (no arcade). Frienships são pequenas ações ou gestos que servem para divertir mas não causam grande impacto no jogo (embora alguns possam infligir dano secundário). Cada personagem pode usar um Friendship quinze vezes por batalha. Alguns personagens têm mais de um Frienship, que é escolhido ao acaso. Felicia tem um Friendship normal (o Fake Throw), enquanto Sasquatch tem

um Friendship EX (o Big Trap).

CHAIN COMBOS

Em um chain combo, você pode interromper um ataque normal com outro ataque normal. Você pode fazer qualquer tipo de chain combo que quiser, mas você tem que acompanhar as seguintes regras:

- Ir do mais fraco para o mais forte (por exemplo, SR -> SM é aceitável, mas CF -> CM não).
- Ir de Soco para Chute, mas não o contrário (neste caso, SR -> CR funciona, mas CM -> SF não).
- Você pode usar chain combo no puto, em pé ou agachado, e pode prosseguir com outro chain (por exemplo, você poderia saltar com CR -> SM e então continuar o combo com SR -> SM -> CF uma vez que você aterrisse, ou continuar ■ mesmo chain com CM -> CF). Porém, note que o único tipo de chain duplo possível é um chain saltando em um chain de solo. Se não puder ficar em pé, emende alguns ataques ■ então abaixe ■ comece um novo chain; se você se levantar ou abaixar, um chain de solo ainda está sujeito as mesmas diretrizes.
- Você não pode interromper um chain combo com um golpe especial, ES, ou EX (então, com SM agachado, Shadow Blade é possível; SR agachado -> SM, Shadow Blade não). Alguns personagens podem ir além, terminando um chain combo com um Link Attack (quando você não interrompe um ataque normal com outro igual, mas deixa o primeiro terminar ■ ainda pode conectar com um segundo ataque, ■ chamado de Link). Por exemplo, Lilith tem um link de SR agachado, CM agachado, assim ela pode fazer SR em pé -> SR agachado (link) CM, Shiny Blade. Então, teoricamente, supondo que todos os seus ataques acertem uma vez, você poderia executar um combo de seis hits: SR -> CR -> SM -> CM -> SF -> CF. Porém, alguns personagens têm golpes que acertam duas vezes, ou os repele, etc., fazendo isto só teoricamente. A maioria dos personagens pode emendar cinco ataques no máximo. Além disso, é impossível entrar mais que cinco ataques durante um chain combo saltando (apenas com chains no solo). Teoricamente é possível adquirir seis, mas isto na verdade não pode ser feito.

GOLPES ES E EX

ES (ataque especial): um ES requer um nível na barra de Special. Para executá-lo, faça os comandos para um golpe especial, mas use dois botões iguais ao invés de um (por exemplo: →↓↘ + SS ao invés de →↓↘ + S).
Nem todos os golpes especiais podem ser ES. Um golpe ES geralmente acerta mais vezes, causa mais dano, tem um alcance aumentado e prioridade sobre um golpe normal (veja quais golpes podem ser feitos em versão ES na lista de golpes de cada personagem).
EX (ataque extra especial): a maioria dos ataques EX requerem um nível na barra de Special, mas alguns necessitam de dois (como o Midnight Pleasure de Demitri), e alguns necessitam de três (o Pharaoh Decoration de Anakaris). Quando executa um ataque EX, seu personagem brilha e fica momentaneamente invencível.
Os golpes EX são geralmente mais poderosos que os ES em todos os aspectos. Alguns ataques EX exigem que você use botões pressionados ao invés de movimentos simples. Para executá-los, pressione os botões rapidamente em um único ritmo; não espere seu personagem terminar um ataque e ir para o próximo. Quando você terminar, seu personagem cancelará o ataque.

DARK FORCE

Todo personagem tem a habilidade para usar um Dark Force. Para usá-lo, pressione Soco + Chute de mesma força (por exemplo: SM + CM). Você terá qualquer poder especial que seu Dark Force lhe conferir. Uma vez ativado, um Dark Force só dura um certo tempo (uma barra irá aparecer abaixo de sua barra de energia informando ■ você quanto tempo durará). Esta quantia de tempo diminuirá mais rapidamente quando você estiver sendo golpeado. Você pode terminar um Dark Force prematuramente pressionando qualquer Soco + Chute uma segunda vez. De qualquer maneira, ao acabar um Dark Force, o cenário voltará ao normal e o seu personagem fará uma pose, ficando vulnerável neste momento. Alguns personagens tem mais de uma versão de Dark Force.

Mirror Drop: ↓↘→ + S
Ouka no Sabaki: Pulo, ↓↘→ + S
Kotodama Gaeshi (Suu): ↓↙← + C (no ar)
Kotodama Gaeshi (Haku): ↓↘→ + C após o Kotodama Gaeshi (Suu)
Hitsugi no Mai: ↓↓ + S ou C (pode ser feito no ar)
Cobra Blow: ←→ + S
Togame no Ana: →↓↘ + C quando estiver no chão
Fuyuu: ↖ ou ↗, ↖~↗
(pyramid dive): ↓ + C após o Fuyuu
(pyramid slide): ↘ + C após o Fuyuu
(axe kick): → + CM
(floating coffin): ← ou → + CF
(low float): ↑, ← ou → ou ↓
(high float): ↑ durante o low float, ← ou → ou ↓
(reverse warp): ←← no canto da tela

EX MOVES

Shinjitsu no Oshie: →↓↘ + SS (apenas como GC)
Naraku no Ana: ←↙↓↘→ + CC
Pharaoh Magic: CM, SR, ↓, CR, SM, (segure R) (pode ser feito no ar)
Pharaoh Salvation: CF, SM, ↓, CM, SF, (segure R) (pode ser feito no ar)
Pharaoh Decoration: CF, SM, CR, ↓, SR, CM, SF, (segure R) (pode ser feito no ar)

DARK FORCE

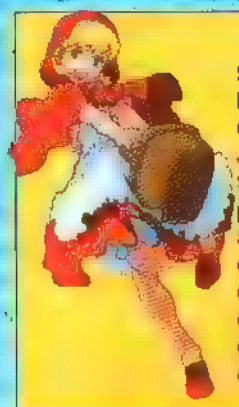
Pharaoh Split: Pressione S + C de mesma força

ES MOVES

Mirror Drop, Ouka no Sabaki, Kotodama Gaeshi (Haku), Hitsugi no Mai, Cobra Blow, Togame no Ana.

NOTAS

- Anakaris não possui arremesso de solo ou aéreo. Ele não pode usar Tech Hit em um ataque bloqueado também.
- Ele pode usar o Kotodama Gaeshi (Suu) para absorver ■ maioria dos projéteis, como a versão ES. Porém, ele não pode absorver ataques Beam ou EX.
- Após absorver um projétil, Anakaris poderá usar ■ Kotodama Gaeshi (Haku) para usar o próprio! Ele pode igualar o golpe a um ES (se aplicado), e se o projétil puder ser usado no ar, Anakaris poderá usá-lo no ar, também.
- O Togame no Ana não tem nenhum efeito, ■ menos que seu oponente tente usar um Pursuit Attack!
- Se você executar o Pharaoh Magic e segurar o botão de Friendship ou pressioná-lo antes do ataque final (que na configuração normal é R), então Anakaris derrubará um caixão em seu oponente. Fazendo a mesma coisa com Pharaoh Salvation ou Pharaoh Temptation fará Kaibito aparecer sobre ■ caixão grande, e um som extra será ouvido.
- O Pharaoh Salvation requer 2 níveis na barra de Special para usá-lo ■ o Pharaoh Decoration requer 3.
- Durante o Pharaoh Split, pressionando Soco faz você atacar, ■ pressionando Chute fará Kaibito atacar.



BULLETA

Smile & Missile: (c) ←→ + S ou C
Happy & Missile: (c) ↓↑ + S
Cheer & Fire: →↓↘ + S
Jealousy & Fake: →↓↘ + C (apenas como GC)
Shyness & Strike: ↓↙← + S, segure S, solte de perto
Sentimental Typhoon: de perto, →↘↓↙← + SM ou SF
(basket strike): ← ou → + SM
(hopping knee): ← ou → + CM
(mine layer): ↓↘ + CF
(double jump): ↖~↗, ↖~↗

EX MOVES

Tell Me Why: ← + CCC
Cruel Hunting: ←↙↓↘→ + SS
Beautiful Memory: ←↙↓↘→ + CC
Apple For You: →↘↓↙← + CC

DARK FORCE

Bazooka Ransha: Pressione S + C de mesma força

ES MOVES

Smile & Missile, Happy & Missile, Cheer & Fire, Shyness & Strike, Sentimental Typhoon.

NOTA

- Durante o Bazooka Ransha, os ataques com Soco de Bulleta a fazem soltar projéteis, mesmo se ela baixar ou pular.

Sonic Wave: (c) ←→ + S
Poison Breath: (c) ←→ + C
Trick Fish: →↓↘ + C (GC)
Trick Fish: ←←, então pressione C
Crystal Lancer: de perto, →↘↓↙← + SM ou SF
Gem's Anger: de perto, →↘↓↙← + CM ou CF
(rushing shell): →→, então pressione SF
(sawblade dive): Pulo, ↓ + CF
(double tongue slam): ← ou → + SM ou SF, → ou ←

EX MOVES

Aqua Spread: →↘↓ + SS ou CC
Water Jail: →↓↘ + SS
Sea Rage: ←↙↓↘→ + SS
Direct Scissors: ↓↓ + SS

DARK FORCE

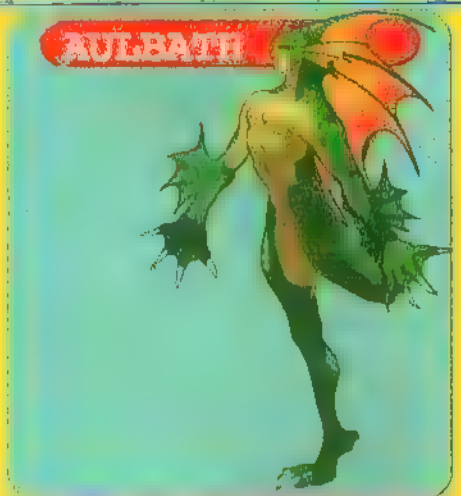
Wave Surfing: Ocean Rage: Pressione Soco + Chute de mesma força, CCC para ativar ou desativar

ES MOVES

Sonic Wave, Poison Breath, Trick Fish, Crystal Lancer, Gem's Anger.

NOTAS

- O Sonic Wave e o Poison Breath aturdirão ■ oponente. O Sonic Wave lançará o oponente mais alto, se acertar.
- O timing no Double Tongue Slam é enganador. Você precisa apertar na direção oposta quando seu oponente acertar o chão.
- O Water Jail não pode matar um inimigo, só reduzirá 1 ponto de life. Além disso, será interrompido se Aulbath for ferido.
- O Direct Scissors requer 3 pontos na barra de Special. Além disso, você deve ter selecionado Aulbath usando SR ou SM.
- Durante o Ocean Rage, você não receberá dano e poderá mudar para qualquer direção. Se quiser, você poderá descer do carangueijo pressionando CCC, mas neste caso você ficará vulnerável.



DEMITRI

Chaos Flare: ↓↘→ + S (pode ser feito no ar)
Demon Cradle: →↓↘ + S
Bat Spin: ↓↙← + C (pode ser feito no ar)
Negative Stolen: de perto, 360° + SM ou SF
(diagonal demon cradle): →→ ou ←←, →↓↘ + S

EX MOVES

Demon Billion: ↓→↘ + CC
Midnight Bliss: ↓→↘ + SS
Midnight Pleasure: SR, SM, →, CM, CM

DARK FORCE

Darkside Master: Pressione S+C de mesma força

ES MOVES

Chaos Flare, Demon Cradle, Bat Spin, Diagonal Demon Cradle.

NOTAS

- O Midnight Pleasure requer 2 níveis na barra de Special para ser usado.
- Durante o Koumori Shoukan, os ataques normais de Demitri causarão um vôo de morcegos para frente.

Karame Dama: ←↙↓↘→ + S (pode ser feito no ar)
Tama Yose: ← + S após o Karame Dama
Tsuji Hayate: ↓↘→ + S após ■ Karame Dama
Ki En Zan: →↓↘ + S (apenas como GC)
Iai Giri: (c) ←→ + S ou C
Kirisute Gomen: de perto, 360° + SM ou SF
(alternate attacks): → + S ou C

EX MOVES

Oni Kubi Hineri: →↘↓↙← + SS
Enma Ishi: ←↙↓↘→ + CC
Togakubi Sarashi: ↓↓ + SS após nocautear seu inimigo

DARK FORCE

Kyouka Yoroi: Pressione S + C de mesma força

ES MOVES

Karame Dama, Tsuji Hayate, Ki En Zan, Iai Giri, Kirisute Gomen.

NOTAS

- Após um Tama Yose, além de seguir com um Ki En Zan, você pode ainda acertar seu oponente com um ataque normal, ou até mesmo deixá-lo cair e usar um Pursuit Attack ou ■ Togakubi Sarashi.
- O Ki En Zan só pode ser usado em certas situações: aterrissando de um salto, como um Reversal Attack quando estiver se levantando, após o Tama Yose, ou como um Guard Cancel.
- Durante o Kyouka Yoroi, Bishamon ainda levará dano, mas não sentirá ■ efeito do golpe (como uma Super Armor).

Dio=Sega: ↓↘→ + S (pode ser feito no ar)
Nero=Fatica: ↓↙← + S
Spregio: →↓↘ + S (apenas como GC)
Ira=Spinta: Pulo, →↘↓↙← + C (,S)
San=Passale: de perto, →↘↓↙← + CM ou CF
Palzo=Peldorno: Pulo, →→

EX MOVE

Prova=Di=Selvo: ←↙↓↘→ + CC, C
Finale=Rosso: ↓↓ + SS

DARK FORCE

Santuario: Pressione S + C de mesma força

ES MOVES

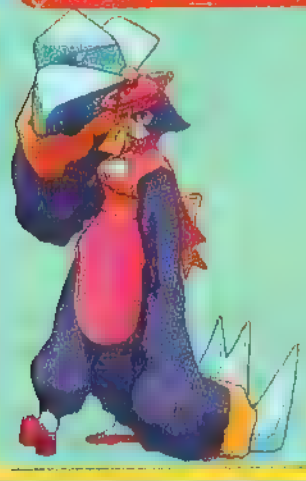
Dio=Sega, Nero=Fatica, Spregio, Ira=Spinta.

NOTAS

- O Ira=Spinta de Jedah apenas acerta o oponente à sua frente. Se você acha que seu oponente está fora de alcance, você pode pressionar S para fazer Jedah se transformar em uma serra e atacar.
- Palzo=Peldorno não é apenas uma corrida aérea, pode também acertar um inimigo.
- Para bater com o Prova=Di=Selvo, você precisa apertar qualquer C enquanto o sangue de Jedah estiver fluindo pelo solo .
- Durante o Santuario, Jedah pode voar em qualquer direção. Você pode aterrissar e pressionar para cima para continuar voando.

JEDAH

LEI-LEI



An Ki Hou: ↓↘→ + S
Hen Hyou Ki: ↓↙← + S (pode ser feito no ar) (GC)
Senpuu Bu: →↓↘ + S (pode ser feito no ar)
Spectral Slicer: de perto, →↘↓↙← + SM ou SF
Kuuchuu Dash: Pulo, →→ ou ←←
(morning star attack): → + SM
(iron claw attack): → + SF

EX MOVES

Chi ReiTou: ←↙↓↘→ + CC
Chuuka Dan: ←↙↓↘→ + SS
Ten Rai Ha: CR, CM, SM, SM, ↑

DARK FORCE

Dai Baku Sou: Pressione S + C de mesma força

ES MOVES

An Ki Hou, Hen Hyou Ki, Senpuu Bu.

NOTAS

- O Hen Hyou Ki pode refletir a maioria dos ataques de projéteis.
- Durante o Senpuu Bu, você pode pressionar C para cancelar o ataque.
- O Chuuka Dan é uma bomba que explode em 10 segundos (às vezes, uma bomba de 5 segundos é lançada, você pode perceber porque é vermelha). Qualquer jogador pode atacar para mover a bomba, mas o contador atingir zero, qualquer um que esteja perto é danificado.

Rolling Buckler: ↓↘→ + S, S
Cat Spike: →↓↘ + S
Delta Kick: →↓↘ + C (GC)
Hell Cat: de perto, →↘↓↙← + CM ou CF
Cat Pack: ↓↓ + S após nocautear o inimigo
EX Charge: ↓↓ + CC, segure CC
(wall hold): Pulo ↖ ou ↗ contra a parede
(triangle jump): Posição neutra após wall hold
(delayed wall clutch): Continue segurando ↖ ou ↗ após wall hold
(wall clutch): Segure na mesma direção após wall hold
(head ride): Pulo sobre a cabeça do oponente
(fake throw): de perto, ← ou → + Friendship

EX MOVES

Dancing Flash: ←↙↓↘→ + SS
Please Help Me: ←↙↓↘→ + CC

DARK FORCE

Cat Helper: Pressione S + C de mesma força

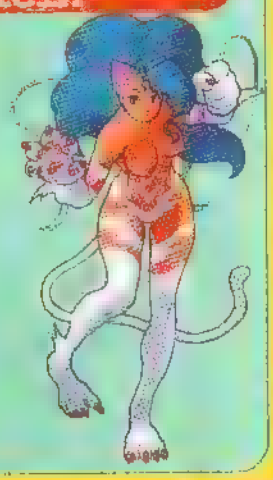
ES MOVES

Rolling Buckler, Cat Spike, Delta Kick, Hell Cat, Cat Pack.

NOTAS

- O golpe EX Charge irá encher sua barra de Special.
- Você pode controlar o alcance do ataque Please Help Me usando diferentes chutes: CR + CM para um ataque dianteiro direto, CM + CF para um ataque saltando, ou CR + CF para um ataque mergulhando.
- Durante o Cat Helper, Kitty segue Felicia e ataca após ela atacar.

FELICIA



DONOVAN

Killshred
- **Katana Hanasu:** ↓↙← + C
- **Katana Modosu:** ↓↙← + C após o Katana Hanasu
- **Katana ni Kaminari ■ Otosu:** ↓↙← + S após o Katana Hanasu
Ifrit Sword: →↓↘ + S (GC)
Lightning Sword: ←↓↙ + S
Blizzard Sword: ←↙↓↘→ + S
(sword grapple): de perto, →↘↓↙← + SM ou SF
(killshred dive): Pulo, ↓ + CR ou CM
(killshred drop): Pulo, ↓ + CF
(hop kick): → + CF

EX MOVE
Change Immortal: SM,SR,←,CR,CM
Press of Death: ←↙↓↘→ + C

DARK FORCE
Super Killshred: Pressione S + C de mesma força

ES MOVES
Ifrit Sword, Lightning Sword, Blizzard Sword, Killshred - Katana Hanasu, Killshred - Katana ni Kaminari o Otosu.

NOTAS
- Quando executar o Katana Hanasu, CR faz o Killshred no canto esquerdo da tela, e CF, no canto direito. CM fará Donovan executar Killshred onde quer que ele esteja.
- Após o Katana Hanasu ser executado, Donovan só poderá usar o Katana ni Kaminari ■ Otosu, Hop Kick, Press of Death, ■ Change Immortal. Para trazer sua espada de volta, faça o Katana Modosu ou o Super Killshred.
- O botão usado durante o Press of Death determina onde o espírito planta seu pé. CR para perto e CF para longe.
- Durante o Super Killshred, qualquer ataque normal de Donovan o faz voar para frente ■ atacar.

Soul Flash: ↓↘→ + S (pode ser feito no ar)
Shining Blade: →↓↘ + S (GC)
Merry Turn: ↓↙← + C
Mystic Arrow: →↘↓↙← + S
High Jump: ↓, ↖~↗

EX MOVES
Splendor Love: →↓↘ + CC
Luminous Illusion: SR,SR,→,CR,SF (pode ser feito no ar)
Gloomy Puppet Show: ←↙↓↘→ + CC

DARK FORCE
Mindless Doll: Pressione S + C de mesma força

ES MOVES
Soul Flash, Shining Blade, Merry Turn, Mystic Arrow

NOTAS
- O Gloomy Puppet Show requer 2 níveis na barra de Special para ser usado.
- Há duas versões do Mindless Doll. Fazendo este golpe com SR + CR ou SM + CM uma duplicata é criada, que acompanha Lilith e imita tudo o que ela faz. Se fizer com SF + CF ■ imagem reflete Lilith do lado oposto.

Q - BEE

C.R.: ←↙↓↘→ + S (pode ser feito no ar)
Delta A: ↓↙← + C (pode ser feito no ar)
S by P: aperte C repetidamente (pode ser feito no ar)
R.M.: →↓↘ + C (apenas como GC)
O.M.: de perto, →↘↓↙← + SM ou SF
Homing Dash: Pulo, →→
Hover Jump: Pulo, ↖~↗

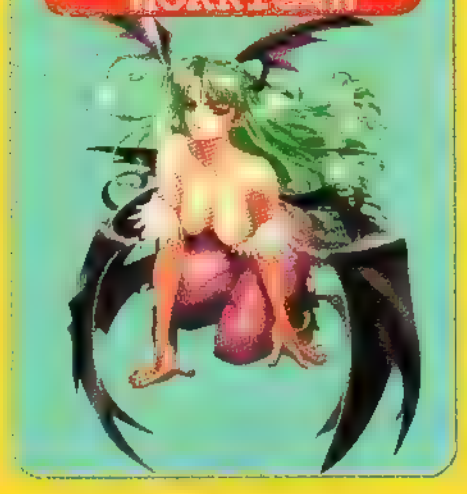
EX MOVES
Qj: →↓↘ + SS
Plus B: ←↙↓↘→ + CC

DARK FORCE
I Square: Pressione S + C de mesma força

ES MOVES
C.R., Delta A, R.M., O.M.

NOTA
- Durante o I Square, Q-Bee pode voar em qualquer direção. Quando ela aterrissar, pressione para cima para fazê-la voar novamente.

MORRIGAN



Soul Fist: ↓↘→ + S (pode ser feito no ar)
Shadow Blade: →↓↘ + S (GC)
Vector Drain: de perto, →↘↓↙← + SM ou SF
Vertical Dash: ↓, ↖~↗

EX MOVES

Valkyrie Turn: →↘↓↙← + C, C (pode ser feito no ar)
Darkness Illusion: SR, SR, →, CR, SF (pode ser feito no ar)
Finishing Shower: SM, SR, ←, CR, CM
Cryptic Needle: →, SF, SM, SR, →

DARK FORCE

Astral Vision: Pressione S + C de mesma força

ES MOVES

Soul Fist, Shadow Blade, Vector Drain.

NOTAS

- Morrigan é invencível durante o Valkyrie Turn, mas se você apertar C pela segunda vez, ela ficará vulnerável. Note que o Chute inicial usado determina sua reentrada sobre a tela, enquanto o segundo é que realmente faz o ataque.
- Durante o Astral Vision, uma duplicata de Morrigan é criada do lado oposto da tela e imita tudo o que ela faz.

Death Hurricane: ↓↙← + C (pode ser feito no ar)
Skull Sting: ↓↑ + C (pode ser feito no ar)
Hell's Gate: ←↙↓↘→ + C
Death Phrase: →↓↘ + C (apenas como GC)
Skull Punish: de perto, →↘↓↙← + SM ou SF
Kuuchuu Dash: Pulo, →→ ou ←←
(extended attacks): → + S ou C
(directed punches): Pulo, ↙~↘ + S
(diving stinger): Pulo, ↙~↘ + C
(crawl): Segure ↘ ou ↙

EX MOVES

Death Voltage: →↘↓↙← + CC (pode ser feito no ar)
Evil Scream: →← + SS
Hell Dunk: →↓↘ + SS

DARK FORCE

Ultimate Undead: Pressione S + C de mesma força

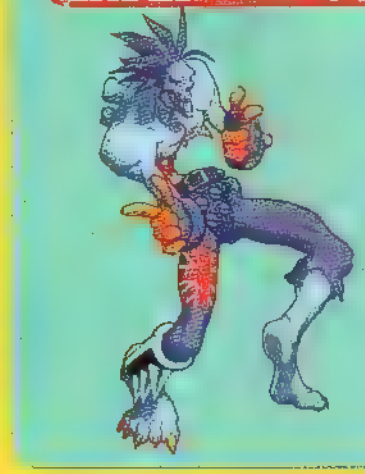
ES MOVES

Death Hurricane, Skull Sting, Death Phrase, Skull Punish.

NOTAS

- Use o Hell's Gate para se transportar pela tela; CR para a esquerda, CM para o centro e CF para a direita.
- Durante o Ultimate Undead, Zabel não pode usar nenhum golpe especial. Sua corrida muda e seus ataques normais também.

ZABEL ZAROCK



SASQUATCH

Big Breath: ↓↘→ + S
Big Blow: →↓↘ + S (segure e solte)
Big Typhoon: →↓↘ + C (GC)
Big Towers: ↓↓ + S
Big Brunch: de perto, →↘↓↙← + S
Big Swing: de perto, 360° + C

EX MOVES

Big Freezer: ←↙↓↘→ + SS
Big Ice Burn: ←↙↓↘→ + CC
Big Sledge: de perto, 720° + CC
Big Trap: ←↙↓↘→ + Friendship

DARK FORCE

Big Resistor: Pressione S + C de mesma força

ES MOVES

Big Breath, Big Blow, Big Typhoon, Big Towers, Big Brunch, Big Swing.

NOTAS

- Após executar o Big Trap, qualquer um que tocar a casca de banana receberá dano e cairá.
- Há duas versões de Big Resistor. Executando o golpe com SR + CR ou SM+CM Sasquatch ainda levará dano, mas não sentirá o efeito do golpe (como uma Super Armor). A versão SF+CF faz uma trupe de pingüins acompanhá-lo e, se ele fizer o ataque com sucesso, um dos pingüins saltará para frente e se destruirá para causar dano extra.

GALLON

Beast Cannon: ↓↘→ + S (pode ser feito no ar)
Beast Cannon (Taikuu): →↓↘ + S (GC)
Beast Cannon Direct: Direcional + S após o Beast Cannon
Million Flicker: ↓↙← + S, aperte S repetidamente
Climb Razor: ↓↑ + C
Wild Circular: de perto, →↘↓↙← + CM ou CF
Quick Move: ↓ + CCC

EX MOVES

Dragon Cannon: ←↙↓↘→ + CC
Moment Slice: SR, SM, →, CR, CM

DARK FORCE

Mirage Body: Pressione S + C de mesma força

ES MOVES

Beast Cannon (qualquer versão), Million Flicker, Climb Razor, Wild Circular.

NOTAS

- Durante a versão ES do Beast Cannon você pode mudar sua direção quatro vezes.
- Durante o Mirage Body qualquer acerto de Gallon é multiplicado.

PYRON

Sol Smasher: ↓↘→ + S (pode ser feito no ar)
Zodiac Fire: →↓↘ + S (GC)
Orbital Blaze: Pulo, ↓↙← + C
Galaxy Trip: ←↓↙ + S ou C (pode ser feito no ar)
Planet Burning: de perto, →↘↓↙← + SM ou SF
(rush punches): → + S
(dive punches): Pulo, ↙~↘ + S

EX MOVES

Cosmo Disruption: ←↙↓↘→ + SS ou CC
Piled Hell: →↓↘ + CC (pode ser feito no ar)

DARK FORCE

Shining Gemini: Pressione S + C de mesma força

ES MOVES

Sol Smasher, Zodiac Fire, Orbital Blaze, Planet Burning.

NOTAS

- O Galaxy Trip pode ser executado repetidamente para permanecer teletransportando. O melhor é que pode ser cancelado com qualquer ataque normal, ES, ou EX (inclusive um Piled Hell no ar ou um Planet Burning). As seis posições são determinadas pelo botão que você usar (CF é o botão inferior direito no joystick, e o levará ao canto inferior direito da tela, por exemplo).
- Durante o Shining Gemini, um duplo Pyron aparecerá e executará ataques normais ou especiais dependendo do tipo de ataque que Pyron esteja usando.

PHOBOS

Plasma Beam (Tachi): ↓↘→ + S
Plasma Beam (Shagami): ↓↘→ + C
Might Launcher: ↓↙← + S (pode ser feito no ar)
Plasma Trap: Pulo, ↓↙← + C
Genocide Vulcan: ←↓↙ + S
Reflector Wall: →↓↘ + S (apenas como GC)
Circuit Scrapper: de perto, →↘↓↙← + SM ou SF
(alternate attacks): → + S ou C

EX MOVES

Final Guardian Beta: →↓↘ + CC
Erasing Sphere: ←↓↙ + CC

DARK FORCE

Option Beam: Pressione S + C de mesma força

ES MOVES

Plasma Beam (qualquer versão), Might Launcher, Plasma Trap, Genocide Vulcan, Circuit Scrapper.

NOTA

- Durante o Option Beam, Phobos poderá voar livremente em qualquer direção, e aterrissar e voar novamente. A qualquer hora ele faz todo tipo de ataque.

Mega Forrid: (c) ←→ + S
Mega Stake: (c) ↓↑ + S
Gyro Crush: ↓↙←+S, ← ou →
Giga Burn: →↓↘+C (GC)
Mega Shock: de perto, ↓↘→ + C
Mega Spike: de perto, 360° + S
Graviton Knuckle: ← ou → + SM ou SF, ↓↑ + S
Dengeki Touki: aperte e segure SM ou SF ou CM ou CF
Minimum Step: ↓ + CCC

EX MOVES

Thunder Break: (c) ↓,↑ + CC
Geldenheim 3: de perto, 720° + CC

DARK FORCE

Great Geldenheim: Pressione S + C de mesma força

ES MOVES

Mega Forrid, Mega Stake, Gyro Crush, Giga Burn.

NOTAS

- O Graviton Knuckle deve ser executado antes de Victor começar a bater no oponente durante o arremesso.
- O Dengeki Touki pode ser usado enquanto Victor estiver agachado como também em pé.
- Há duas versões do Great Geldenheim. Se for feito com SR+CR ou SM+CM, os socos normais de Victor serão tentativas de arremesso que resultam em em um arremesso Great Geldenheim. Se executar com SF+CF, todos seus ataques serão eletrificados.

VICTOR ON G

LEGENDA DE GOLPES

SR = Soco Rápido (L)
SM = Soco Médio (Y)
SF = Soco Forte (X)
CR = Chute Rápido (R)
CM = Chute Médio (B)
CF = Chute Forte (A)
, = "então"
+ = "e"
/ = "ou"
(c) = significa carregar o primeiro comando por um curto período de tempo
OH3 = Overhead (aperte ←+SF ou ↙+SF perto de um oponente agachado)
... = entre partes de um Transition Move, isto significa que você pode esperar qualquer espaço de tempo entre a execução das partes do golpe. Muitas vezes você pode andar ou ser atingido neste tempo e ainda ser capaz de completar o movimento. Se você deixar o chão (pular, teleportar, ser acertado por um golpe que derruba) ou bloquear durante este tempo, você não será capaz de completar o movimento.
espere = a próxima parte do combo não conecta diretamente com a parte anterior (o "espere" pode variar de 0 a 10 segundos)
line = a pequena linha branca vertical no final da barra de sua energia atual (não a máxima) vai começar a brilhar depois de seu personagem realizar um Combo Breaker com sucesso (ou o Energy Howl com Sabrewulf ou Absortion Shield com Spinal). Algumas vezes chamada de "Shadow Line", você precisa dela para fazer os Shadow Moves. Fazer muitos Shadow Moves faz a linha parar de brilhar (com Sabrewulf basta um Shadow Move para ela parar de brilhar). Os combos com Shadow Endings não fazem a linha parar de brilhar.

COMBOS

Os combos estão listados da seguinte maneira:
número de hits: os golpes que fazem o combo (condições especiais)
BH: número de hits para cada botão apertado/solto
Nota: todos os Air Combos fazem 1 hit por botão, então o BH não é listado.

COMBO CONNECTORS

Connectors são movimentos dentro de combos que acertam o oponente uma ou mais vezes ■ mantém o combo funcionando. Se o combo alcançou um certo tamanho, os Connectors ainda vão causar hits, mas o combo vai terminar. A maioria dos Connectors que fazem mais de 1 hit são chamados de "Autoseconds". Um combo só pode ser quebrado durante um Autosecond ou durante o Ending.

Os Combo Connectors são listados da seguinte maneira:
movimento para se fazer ■ connector (número de hits que o connector adiciona ao combo) comandos que podem ser feitos após o conector
Nota: são listados apenas alguns comandos que podem ser feitos após o connector, não todos.

COMBO ENDINGS

São golpes usados para finalizar combos. Algumas vezes é possível usar um Air Juggle em um oponente após um Ending Move. Endings podem ser usados após qualquer Connetor Moves ou após acertar ■ oponente rapidamente no mínimo duas vezes. Os Combo Endings são listados da seguinte maneira:
movimento para se fazer o connector (número de hits que o ending adiciona ao combo, +end/+air)
Nota: + end indica que você não pode fazer um Air Juggle no oponente após o Ending e o +air indica que você pode acertar seu inimigo com um Air Juggle após finalizar um combo com um Ending.

TIPOS DE COMBO

NORMAL: este combo causa dano, mas não vai tontear ou matar.
STUN: este combo vai tontear qualquer oponente que já não esteja tonteado ■ cuja barra de energia não esteja piscando em verde ou vermelho.
UNBREAKABLE: absolutamente nenhum Combo Breaker pode quebrar este combo.
AIR: este combo só pode ser feito em um oponente que esteja no ar.
ULTRA: este combo é um Ultra Combo
ULTIMATE: este combo é um ULTIMATE COMBO

TERMOS ENTRE PARÊNTESES

(projétil): lança alguma coisa contra o oponente
(anti-projétil): atravessa projéteis normais
(magia 1/2): projéteis que a maioria dos golpes com anti-projétil não podem atravessar
(anti-magia 1/2): atravessa o tipo de projétil/magia indicado
(anti-tudo): atravessa projéteis normais e ambos os tipos de magia
(control): pode ser direcionado segurando o direcional na direção desejada
(no ar): pode ser feito apenas com o seu personagem no ar
(pode ser feito no ar): pode ser feito tanto no ar quanto no chão
(durante o combo): deve ser realizado durante um combo que tenha alcançado no mínimo 2 hits
(line): você deve ter ■ linha vertical piscando na sua barra de energia atual
(extender): este golpe especial é o Combo Extender de seu personagem
(# pia): você deve ficar a # jogadores de distância de seu oponente
(corner): seu oponente deve estar no canto da tela
(bug): este golpe/combo aparentemente não é possível, mas você pode ter sorte...

DEFINIÇÕES

GOLPES NORMAIS

São feitos apertando um botão, ou apertando uma direção no joystick e um botão. São normalmente rápidos, mas não causa muito dano.

SPECIAL MOVES

São golpes que podem ser executados a qualquer hora durante a luta. Eles causam mais dano e lhe dão mais pontos que os golpes normais, mas requerem um movimento específico no joystick junto com um botão específico pressionado.

TRANSITION MOVE

São golpes especiais que alternam outro movimento especial no meio, surpreendendo freqüentemente o oponente.

OVERHEAD HIT ("OH3"):

Quando você aperta ←+SF ou ↙+SF perto de um oponente agachado, seu personagem fará um ataque poderoso que acerta seu oponente, até mesmo se ele estiver bloqueando. Estes golpes são bastante lentos, e se você errar, ou o oponente se levantar e bloquear, você estará vulnerável. Felizmente, apertando ←+SM ou ↙+SM vai ameaçar um Overhead. Se seu oponente se levantar para bloquear seu falso ataque, você poderá golpear / morder / arranhar / apunhalar / chutar, ■ talvez começar um combo.

LINKS DE BOTÕES

Os seis botões são "linkados" em pares de forma que se você acertar seu oponente usando um botão, você pode apertar seu par e adquirir alguns hits a mais de uma vez. Esta é a característica na qual os combos longos são construídos. Os botões são unidos como segue: SR <-> CR, SM <-> CF, SF<-> CM ou:

```
SR   SM   SF
 |    \ /
 |    / \
CR   CM   CF
```

Assim, se você acertasse seu oponente com o CM, ou um movimento especial que usa CM, você poderia apertar o SF ■ então poderia fazer dois ou três hits a mais.

COMBO

Combos são vários golpes juntos que são imbloqueáveis após o primeiro golpe. Depois que você executa um combo, o game dirá seu tipo. Os nomes do combo (com o número de golpes) são os seguintes: Triple (3), Super (4), Hyper (5), Brutal (6), Master (7), Awesome (8), Blaster (9), Monster (10), King (11), Killer (12+), Ultra e Ultimate.

STUN COMBO

Estes combos pequenos deixam seu oponente vulnerável. Eles só funcionam em um oponente que ainda não esteja tonto, e sua barra de energia não esteja piscando em verde ou vermelho. Acertando o oponente com o mesmo golpe ou golpe especial várias vezes também pode tontear (exemplo: lançando vários projéteis), como também pode tontear batendo com os mesmos dois golpes duas ou três ve-

zes seguidas (exemplo: SF, uppercut, espere se levantar, SF, uppercut).

ULTRA COMBO

Refere-se a qualquer combo que usa um Ultra como finalizador - tipo especial de combo ending que só pode ser usado quando a segunda barra de energia do oponente estiver vermelha ou completamente vazia. Soma 18 golpes sobre o combo, e mata o oponente.

ULTIMATE COMBO

Refere-se a qualquer combo que usa um Ultra como finalizador - tipo especial de combo ending que só pode ser usado quando a segunda barra de energia do oponente estiver vermelha ou completamente vazia. Ele não adiciona hits ao combo, mas faz o combo terminar em um dos golpes "No Mercy" e dá muitos pontos.

TURBO / SHADOW COMBO

Turbo combos são combos em que a finalização acontece mais rápido que o normal e são mais difíceis de quebrar com um Combo Breaker. Shadow combos não só vão mais rápido que o normal como também causam um dano maior e são acompanhados por sombra. Para fazer um Turbo combo, simplesmente segure o botão, faça o movimento do ending e então solte o botão. Faça o mesmo quando você tiver uma linha brilhante na sua barra de energia e você fará a versão Shadow. O ending de um Turbo combo dá 50% a mais de pontos que um ending normal e ending de Shadow combo dá o dobro dos pontos normais.

COMBO BREAKER

Estes movimentos especiais são usados para parar o combo que seu oponente esteja fazendo em você. Eles devem ser executados entre hits no combo, e só quando você ainda tiver alguma energia sobrando. Você não precisa carregar o Combo Beaker. Quando usá-lo, botões específicos devem ser empregados para quebrar outros botões. SR/CR quebram SM/CM, SM/CM quebram SF/CF, e SF/CF quebram SR/CR. Assim, se seu oponente estiver fazendo um combo que usa o botão de SM, e seu Combo Breaker for ←,→+CR/CM/CF, você deve apertar ←,→+CR para quebrar aquele combo. Note que você pode usar SR/CR para quebrar (c)←,→+SF. Você pode quebrar um combo apenas durante um Autosecond ou durante um combo ending Multi-hit. Combos que não usam nenhum Autosecond ou combo ending Multi-hit não podem ser quebrados. Após um personagem (menos Eyedol) fazer um Combo Breaker, a pequena linha vertical branca no final da barra de energia atual (a "shadow line") começará a piscar.

RETALIATION MOVE

São golpes especiais que só podem ser executados enquanto você está se levantando, depois de ter sido lançado ao solo por seu oponente. Estes golpes causam dano significante e o faz temporariamente imune a ataques. Eles são usados para impedir que seu oponente ataque enquanto você está se levantando. Porém, o oponente inteligente antecipará seu Retaliation Move e lançará um projétil, para o acertar no momento em que seu Retaliation Move terminar e você estará novamente vulnerável.

AIR JUGGLE

Depois que você executa um combo que pega o oponente no ar, você pode atingi-lo com um Air Juggle enquanto estiver caindo. Só certos movimentos especiais podem pegar o oponente no ar, os outros golpes passam por eles. O Air Juggle não tira muita energia, mas ele soma hits extras para o combo. Quando houver uma linha piscando na barra de energia do personagem, o Air Juggle faz três hits ao invés de um.

SHADOW MOVE

Quando a linha na barra de energia de seu personagem estiver piscando, você pode executar movimentos especiais que normalmente não pode. Estes movimentos especiais são mais rápidos, fazem mais hits, ou causam mais dano.

NO MERCY

Depois de derrotar seu oponente durante o segundo round em uma luta, o game diz "Danger" e você terá a chance de executar um No Mercy. Um No Mercy pode ter um resultado diferente dependendo em qual personagem você executou. Eles são chamados de "finishing moves".

HUMILIATION

Se você derrota seu oponente durante o segundo round de uma luta sem perder toda a energia em sua primeira barra (ainda verde), você poderá executar um Humiliation. Um Humiliation é um golpe que faz o oponente dançar. Cada personagem faz uma dança diferente.

LAST BREATH

Depois que for derrotado durante o segundo round em uma luta, seu personagem ficará atordoado. Rapidamente trema o direcional e aperte todos os botões para acelerar o processo. Se você fez o suficiente sem seu oponente te golpear ou fazer um finish move, seu personagem recuperará seus sentidos e lutará com seu último respiro. Você terá energia suficiente de forma que se você bloquear um movimento especial, ou for golpeado, você morrerá. Lutando em sua última respiração, você adquire uma linha de sombra piscando que nunca pára de piscar, e todos seus golpes dobram o dano. A linha de sombra permite a Sabrewulf fazer alguns Shadows Combo que normalmente não pode fazer.

AWESOME VICTORY

Se você derrota seu oponente e então faz um No Mercy, um Humiliation, ou golpeia fora um rooftop, você verá uma tela especial depois da briga, e o game dirá "AWESOME VICTORY!".

SUPREME VICTORY

Se você derrota seu oponente enquanto ainda está em sua primeira barra de energia, você verá uma tela especial depois da luta.

PERFECT

Se você derrota seu oponente sem perder nenhuma energia, a palavra "Perfect" aparece durante a tela de vitória.

CINDER

SPECIAL MOVES

Flaming Palm: ←←+SR

Red Outline: →↘↓↙← + SM (imune a todos os projéteis)

Red Outline: segure SR, →↘↓↙←, solte SR (imune a todos os projéteis)

Invisibility: →↘↓↙← + SF

Torpedo: →→+SR/SM/SF (Pode ser feito no ar)

Flame Torpedo: (c)←→+SR/SM/SF

Flame Stream: →→+CR/CM/CF

Flame Stream: (c)←→+CR/CM/CF

Flip Kick: →↓↘→+CR/CM/CF

SHADOW MOVES

Shadow Flame Torpedo: segure SM, →→+solte SM (line)

Shadow Flame Torpedo: (c)←+segure SM, →+solte SM (line)

Invis.Teleport Front: →↘↓↙←+SR (line)

Invis. Teleport Back: segure SR, →↘↓↙←+solte SR (line)

TRANSITION MOVES

Flame Torpedo to Diagonal Flame Torpedo: →→+SF, ←+SF (no ar)

Flame Torpedo to Flip Kick: →→+SR/SM/SF, ↓↘→+CR/CM/CF

Teleport Front to [illegible]: →↘↓↙← + SR, →↓↘→+CR/CM/CF

Teleport Front to [illegible] Kick: segure SR, →↘↓↙←+solte SR

[illegible] MOVES

Air Juggle: (c)←→+SF (1 hit)

Air Juggle: →→+SF (1 hit)

Air Juggle: (c)←→+SF (3 hits, line)

Air Juggle: →→+SF (3 hits, line)

Combo Breaker: →↓↘→+CR/CM/CF

Retaliation: →↓↘→+CR/CM/CF

FINISHING MOVES

Lava Pool: ←←←+SM (1 a [illegible] pts)

Meteorain: ←↙↓↘→+CR (1 pts)

Humiliation: ←←←+CF (1 a 4 pts)

Ultimate MD: →↘↓↙←+CM (durante combo)

[illegible] Combo: →→+SF (durante combo)

[illegible] Combo: ←→+SF (durante combo)

CONNECTORS

(c)→←+SR (2 hits) N/A

SF (2 hits) **após** →→+SF/(c)←→+SF

CR (2 hits) **após** (c)→ ← +SR/→ → +SF/(c)←→+SF

SR (3 hits) **após** →→+SM/(c)←→+SM

SM (3 hits) **após** (c)→←+SR/Pulo, CF

ENDINGS

→→+SM (4, +air)

(c)←→+SM (4, +air)

→↓↘→+CR (4, +air)

→↓↘→+CM (4, +air)

→↓↘→+CF (4, +air)

COMBOS

-Normal-

1: (c)←→+SM, ↓↘→+CR/CM/CF, espere, →→+SF

Hit: 2, 4, 1

11: Pulo, CF, (c)←+SM, →+SR, →↓↘→+CF, espere, →→+SF

Hit: 1, 3, 3, 4, 1

18: →, (c)→+SM, SR, (c)←+SR, SM, →↓↘→+CR/CM/CF, espere, →→+SF
BH: 2, 3, 2, 3, 4, 1

20: (c)←, OH3, (c)→+SM, SR, (c)←+SR, CR, →+SF, (c)←+CR, →↓↘→+CR/CM/CF, espere, →→+SF (line)
BH: 1, 2, 3, 2, 2, 1, 2, 4, 3

30: (c)←, (c)→+SM, SR, →→+SM, espere, →, (c)→+SR, ↓↘→+CM, espere, →, (c)→+SR, ↓↘→+CM, →, espere, (c)→+SR, ↓↘→+CM, etc...
BH: 2, 3, 4, 0, 4, 0, 4, 0, 4, etc...

-Stun-

3: (c)↙+SF, →+SF, ←+CF
BH: 1, 1, 1

-Unbreakable-

4: (c)↙+SF, →+SM, ←+SF, →→+SF
BH: 1, 2, 1, 1

-Air-

3: Pulo, →+SR/CR, ←+SF, espere, →,→+SF / Pulo, SR/CR, →←+SF, espere, →→+SF

3: Pulo, →+SM/CM, ←+SR, espere, →→+SF / Pulo, SM/CM, →←+SR, espere, →→+SF

3: Pulo, →+SF/CF, ←+SM, espere, →→+SF / Pulo, SF/CF, →←+SM, espere, →→+SF

-Ultimate-

13: (c)←, OH3, (c)→+SM, SR, (c)←+SR, CR, →+SF, ←+CR, →↘↓↙←+CM
BH: 1, 2, 3, 2, 2, 1, 2, 0

(c)←, OH3, (c)→+SM, SR, (c)←+SR, CR, →+SF, ←+CR, ↘↓↙+CM (bug)
BH: 1, 2, 3, 2, 2, 1, 2, 1

-Ultra-

31: (c)←, (c)→+SM, SR, (c)←+SR, SM, →→+SF, espere, →→+SF (line)
BH: 2, 3, 2, 3, 18, 3

34: (c)←, OH3, (c)→+SM, SR, (c)←+SR, CR, →+SF, (c)←+CR, →+SF, espere, →→+SF (line)
BH: 1, 2, 3, 2, 2, 1, 2, 18, 3

Ultra Infinito-

80: (c)←, (c)→+SM, SR, (c)←+SR, SM, →→+SF, espere, →→+SR, →→+SR, →→+SR, →, (c)→+SR, ↓↘→+CM, espere, →, (c)→+SR, ↓↘→+CM, espere, →, (c)→+SR, ↓↘→+CM, espere, →, (c)→+SR, ↓↘→+CM, etc...
BH: 2, 3, 2, 3, 18, 0, 0, 0, 0, 4, 0, 4, 0, 4, 0, 4, etc...

-Ultra de Mais Pontos-

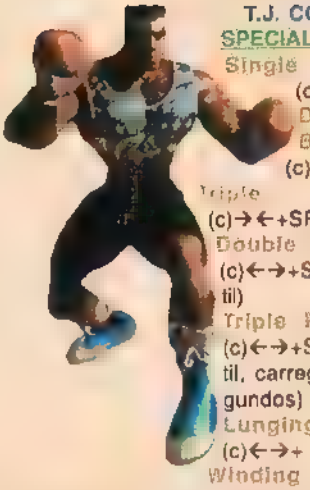
80: (c)←, OH3, (c)→+SM, SR, (c)←+SR, SM, →+SF, segure CM, espere, →→+SR, →→+SR, →→+SR, →, (c)→+SR, ↓↘→+solte CM, segure CM, espere, →, (c)→+SR, ↓↘→+solte CM, segure CM, espere, →, (c)→+SR, ↓↘→+solte CM, ...etc... →→+SF (line)
BH: 1, 2, 3, 2, 3, 18, 0, 0, 0, 0, 0, 4, 0, 0, 4, 0, 0, 4, 0, ...etc... 3

INFO

-Faça o Flame Torpedo (no ar) com os botões SR ou SM e Cinder voará diagonalmente para baixo.

-Para conseguir todos os quatro hits de Cinder: →, (c)→+SR, ↓↘→+CM pegando o oponente ainda no ar, calcule-os de forma que você pressione o CM quando o oponente está razoavelmente perto do solo.

-Ao invés de fazer todos os →→ + SR para o juggle do Ultra Infinito, você pode fazer apenas um, então pule para perto e faça (c)→, ↓↘→+CM para o primeiro juggle. Se você não for muito rápido com →→+SR, poderá ser mais fácil desta maneira.



T.J. COMBO

SPECIAL MOVES

Single Backfist: (c)←→+SR
Double Backfist: (c)→←+SR
Triple Backfist: (c)→←+SR, SR
Double Roll Punch: (c)←→+SM (anti-projétil)
Triple Roll Punch: (c)←→+SM (anti-projétil, carregue por 2 segundos)
Lunging Punch: (c)←→+ SF
Winding Uppercut (c)SF, solte SF, SF (carregue por 2 segundos)
Flying Knee: (c)←→+CR/CF (anti-magia 1)
Rising Knee (c)←→+CM
Punching Bag: SR, SR, SR, SR, etc... (de perto)

SHADOW MOVES

Shadow Lunging Punch: segure SF, (c)←,→+solte SF (line, anti-projétil)

TRANSITION MOVES

Rolling Punch to Rising Knee: (c)←→+ SM, ←+CM
Lunging Punch to Single Backfist: (c)←→+SF, ←+SR
Lunging Punch to Double Rolling Punch: (c)←→+SF, ←+SM (anti-projétil)
Lunging Punch to Sudden Stop: (c)←→+SF, ←+SF
Lunging Punch to Flying Knee: (c)←→+ SF, ←+CF (anti-magia 1)

OTHER MOVES

Air Juggle: (c)←→+SF (1 hit)
Air Juggle: (c)←→+SF (3 hits, line)
Combo Breaker ←→+CR/CM/CF
Retaliation ←→+CR/CM/CF

FINISHING MOVES

Neck Breaker: ←→→+SM (de perto)
Screen Punch: ←↙↓↘→+CF (de perto)
Humiliation: ↓↓↓+SR (1 a 4 pla)
Ultimate SP: →↘↓↙←+CM (durante o combo)
Ultra Combo: (c)→←+SF (durante o combo)

CONNECTORS

(c)→←+SR (2 hits) N/A
→+CR (2 hits) **após** (c)→←+SR
(c)→←+SM (3 hits) **após** (c)←→+CF
CM (3 hits) **após** (c)→←+SR / (c)←→+SM/CR/CF
CF (3 hits) **após** (c)←→+SM
(c)→←+SR (4 hits) **após** (c)→←+SR

ENDINGS

(c)←→+CM (1, +air)
(c)←→+SM (3, +air)
(c)←→+CF (3, +air)
(c)←→+SF (4, + end)
(c)←→+SR (4, +air)

COMBOS

-Normal-

8: (c)←→+SF, (c)←+CM, (c)→+SF
BH: 1, 3, 4

9: (c)←, (c)→+CF, (c)←+SM, →+SR, espere, (c)←→+SF
BH: 1, 3, 4, 1

24: (c)←, OH3, (c)→+SM, ←+SR, (c)→+CM, CM, ←+SR, (c)→+CM, CM, ←+SR, (c)←+CR, CM, CM, segure CF, →+solte CF, espere, (c)←→+SF (sem line)
BH: 1, 3, 2, 3, 0,2, 3, 0, 2, 2, 1, 1, 0, 3, 1

25: (c)←, OH3, (c)→+SM, ←+SR, (c)→+CM, CM, ←+SR, (c)→+CM, CM, →+SR, (c)←+CR, CM, CM, →+CF, espere, (c)←→+SF (line)
BH: 1, 3, 2, 3, 0, 2, 3, 0, 2, 2, 1, 1, 2, 3

Unbreakable-

4: Pulo, SF, (c)↙+CF, →+CM, (c)←, espere, →+SF
BH: 1, 1, 1, 1

-Air-

2: Pulo, →+SR/CR, ←+CF / Pulo, SR/CR, →←+CF

2: Pulo, →+SM/CM, ←+CR / Pulo, SM/CM, →←+CR

2: Pulo, →+SF/CF, ←+CM / Pulo, SF/CF, →←+CM

-Ultimate-

20: (c)←, OH3, (c)→+SM, ←+SR, (c)→+CM, CM, ←+SR, (c)→+CM, CM, ←+SR, (c)←+CR, CM, CM, →↘↓↙←+ CM
BH: 1, 3, 2, 3, 0, 2, 3, 0, 2, 2, 1, 1, 0

-Ultra-

41: (c)←, OH3, (c)→+SM, ←+SR, (c)→+CM, CM, ←+SR, (c)→+CM, CM, ←+SR, (c)←+CR, CM, CM, →←+SF, espere, (c)←→+SF (line)
BH: 1, 3, 2, 3, 0, 2, 3, 0, 2, 2, 1, 1, 18, 3

44: (c)←, OH3, (c)→+SM, ←+SR, (c)→+CM, CM, ←+SR, (c)→+CM, CM, ←+SR, (c)←+CR, CM, CM, segure CF, →+solte CF, espere, (c)→←+SR, →←+SF, espere, (c)→, (c)←+SR, →+CF (sem line)
BH: 1, 3, 2, 3, 0, 2, 3, 0, 2, 2, 1, 1, 0, 3, 0,18, 0, 3

44: (c)←, OH3, (c)→+SM, ←+SR, (c)→+CM, CM, ←+SR, (c)→+CM, CM, ←+SR, (c)←+CR, CM, CM, →+CF, espere, (c)→←+SR, →←+SF, espere, (c)→, (c)←+SR, →+CF, espere, (c)←,→+SF (line)
BH: 1, 3, 2, 3, 0, 2, 3, 0, 2, 2, 1, 1, 2, 0,18, 0, 1, 3

-Ultra de Mais Pontos-

44: (c)←, OH3, (c)→+SM, ←+SR, (c)→+CM, CM, ←+SR, (c)→+CM, CM, ←+SR, (c)←+CR, CM, CM, segure CF, →+solte CF, espere, (c)→←+SR, →←+SF, espere, (c)→, (c)←+SR, segure CF, →+solte CF (sem line)
BH: 1, 3, 2, 3, 0, 2, 3, 0, 2, 2, 1, 1, 0, 3, 0, 18, 0, 3

INFO

-Por uma estranha razão, se você não apertar CM após o Connector "CM" de 3 hit de T.J. Combo, as vezes só dá um hit e o combo finaliza .

-O CM,CM (2 hit) de T.J. somado antes de seus big combo enders é um Special, que faz coisas engraçadas no final do combo. Você não pode usar seus 4-hit endings, e seu ending (c)←→+CF apenas faz 2 hits quando usado após o 5,5 somado, a menos que você faça com um Turbo ending.

-O special (c)→, (c)←+SR, →+CF com o oponente no ar deve ser calculado de forma que você pressione o CF um pouco antes do opnente tocar o solo. Muito rápido Combo irá acertar 1 hit - mais devagar, irá pegar todos os três, mas o combo já terá sido feito.

-Os Ultras de 44-hits usam o Air Ultra. O →←+SF deve ser feito exatamente quando o oponente caindo tocar o solo ou então o Air Ultra não funcionará.

-Para fazer o Combo de 44-hit Ultra com a linha piscando, o (c)←→+CF com o oponente no ar deve ser feito bem rápido, pegando o oponente com 1 hit enquanto ele ainda está a 3 personagens de altura no ar. Isso dará tempo para Combo "descongelar" e fazer (c)←→+SF 3-hit com o oponente ainda no ar.

FULGORE

SPECIAL MOVES

Flying Uppercut: →↓↘→+SR/SM/SF (anti-projétil)
1 Energy Bolt: ↓↘→+SR/SM/SF (projétil)
2 Energy Bolts: ←←↓↘→+SR (projétil)
3 Energy Bolts: →←←↓↘→+SR (projétil)
Reflect Shield: ↓↙←+SR/SM/SF (rebate projéteis)
Teleport Front: ←↓↙←+SR/SM/SF (control)
Teleport Behind: ← ↓ ↙ ← +CR/CM/CF (control)
Claw Charge: (c)←→+CR/CM/CF
Eye Laser: ↘↓↙+CF

SHADOW MOVES

Auto 3 Energy Bolts: ↓↘→+SR (line)
Shadow Flying Uppercut: segure SF, →↓↘→+solte SF (line)
Shadow Energy Charge: segure CF, (c)←→+solte CF (line)

TRANSITION MOVES

Energy Charge to Flying Uppercut: (c)←→+CR/CM/CF, →↓↘→+SR (anti-projétil)
Teleport to Flying Uppercut: ←↓↙←+SR/SM/SF / CR/CM/CF, →↓↘→+SR/SM/SF
Teleport to Eye Laser: ←↓↙←+SR/SM/SF / CR/CM/CF, ↘↓↙+CF

OTHER MOVES

Air Juggle: ←←↓↘→+SR (1 hit)
Air Juggle: →←←↓↘→+SR (2 hit)
Air Juggle: ↓↘→+SR (3 hits, line)
Combo Breaker: →↓↘→+SR/SM/SF
Retaliation: →↓↘→+SR/SM/SF

FINISHING MOVES

Eye Laser: →↘↓↙←+SF (1 pla)
Machine Gun: ←↙↓↘→+CF (1 to 4 pla)
Humiliation: ←↙↓↘→+CM (1 to 4 pla)
Ultimate MGL: ↘↓↙+SM (durante o combo)
Ultra Combo: →↓↘→+SR (durante ■ combo)

CONNECTORS

SF (2 hits) **após** (c)←→+CM
CR (2 hits) **após** o Pulo,SR
CM (2 hits) **após** (c)←→+CF
↘↓↙+CF (2 hits) N/A
SR (3 hits) **após** (c)←→+CR/CF / ↘↓↙+CF
SM (3 hits) **após** o Pulo, CF / (c)←→+CM/CF
CF (3 hits) **após** (c)←→+CF

ENDINGS

←→+CM (3, +air)
←↓↙←+SR (4, +end)
↓↘→+SM (4, +end)
→↓↘→+SF (4, +end)

COMBOS

-Normal-

7: ↘↓↙+CF, CM, ↓↘→+SM
BH: 1, 2, 4

13: (c)← → +CM, SM, ↘ ↓ ↙ +CF, CF, ←↓↙←+SR
BH: 1, 3, 2, 3, 4

13: (c)← → +CR, SR, ↘ ↓ ↙ +CF, SR, →↓↘→+SF
BH: 1, 3, 2, 3, 4

17: (c)←, OH3, →+CF, CF, ↘↓↙+CF, (c)←+SR, SR, →+CM, espere, ↓↘→+SR (line)
BH: 1, 1, 3, 2, 3, 1, 3, 3

-Stun-

2: ↓+SF, →↓↘→+SF (deve ser feito 2x consecutivas para tontear)
BH: 1, 1

-Unbreakable-

3: (c)←→+CF, ↘↓↙+CF, →↓↘→+SF
BH: 1, 1, 1

-Air-

2: Pulo, →+SR/CR, ←+SF / Pulo, SR/CR, →←+SF

2: Pulo, →+SM/CM, ←+SR / Pulo, SM/CM, →←+SR

2: Pulo, →+SF/CF, ←+SM / Pulo, SF/CF, →←+SM

-Ultimate-

11: (c)←, OH3, →+CF, CF, ↘↓↙+CF, SR, SR, ↘↓↙+SM
BH: 1, 1, 3, 2, 2, 1, 0

-Ultra-

31: (c)←, OH3, →+CR, SR, ↘↓↙+CF, SR, →+SR, ↓↘→+SR, espere, →←←↓↘→+SR
BH: 1, 1, 3, 2, 3, 1, 18, 2

33: (c)←, OH3, →+CM, SM, ↘↓↙+CF, SR, →+SR, ↓↘→+SR, espere, ↘↓↙+CF, espere, ↓↘→+SM
BH: 1, 1, 3, 2, 3, 1, 18, 4

35: (c)←, OH3, →+CF, CF, ↘↓↙+CF, SR, →+SR, ↓↘→+SR, espere, ↘↓↙+CF, espere, ←,→+CM, espere, ↓↘→+SR (line)
BH: 1, 1, 3, 2, 3, 1, 18, 0, 3, 3

-Ultra de Mais Pontos-

35: (c)←, segure CF, OH3, →+solte CF, CF, ↘↓↙+CF, SR, →+SR, ↓↘→+SR, espere, ↘↓↙+CF, espere, segure CM, ←→+solte CM, espere, ↓↘→+SR (line)
BH: 0, 1, 1, 3, 2, 3, 1, 18, 0, 0, 3, 3

INFO

-Os Air Juggles não-shadows de Fulgore (→←←↓↘→+SR / ←←↓↘→+SR) não vão acertar com o primeiro projétil, então calcule-os para que o segundo projétil atinja o oponente caindo.
-Quando um SR é usado para obter um hit extra antes de um dos Combo Endings de Fulgore, o Ending precisa ser feito muito rápido após o SR.
-Quando Fulgore usa o Reflection Shield para refletir um dos morcegos de Sabrewulf, ele se torna o morcego de Fulgore. Sabrewulf tem apenas 3 morcegos, se você pegar todos eles, Sabrewulf não poderá usá-los mais.
-Ao fazer os Ultras de 33 ou 35 hit de Fulgore, calcule o juggle ↓↘→+SM / ←→+CM para acertar no momento em que o oponente caindo atingir o chão.

GLACIUS

SPECIAL MOVES

Blade Uppercut: ↘↓↙+SR
Shoulder Charge: (c)←→+SR/SM/SF
Double Charge: (c)←, segure →+SR
Bouncing Iceball: ↓↘→+SR/SM/SF (projétil)
Puddle Teleport: ↓↘→+CR
Puddle Uppercut: ↓↘→+CM/CF (anti-tudo)

SHADOW MOVES

Fast Bouncing Iceball: segure SR, ↓↘→+solte SR (line)

TRANSITION MOVES

Double Puddle Uppercut: ↓ ↘ → +CF, ↓↘→+CM, segure →
Instant Puddle Uppercut: ↓ ↘ → +CF, ↓↘→+CM,... ↓↘→+CF
Instant Puddle Uppercut: ↓ ↘ → +CF, ↓↙←+CM,... ↓↘→+CF
Puddle Uppercut to Puddle Uppercut: ↓↘→+CM, ↓↘→+CF / ↓↙←+CF
Puddle Uppercut to Puddle Uppercut: ↓↘→+CF, ↓↘→+CM / ↓↙←+CM
Puddle Teleport to Any Special Move: ↓↘→+CR, qualquer special move

OTHER MOVES

Air Juggle: ↓↘→+CF (1 hit)
Air Juggle: ↓↘→+CF (3 hits, line)
Combo Breaker: ←→+SR/SM/SF
Retaliation: ↓↘→+CR/CM/CF

FINISHING MOVES

Blob Engulf: →↘↓↙←+CM (1 pla)
Needle Freeze: ←↙↓↘→+SM (1 pla)
Acid Puddle: ←←←+CF (1 to 4 pla)
[illegible]: →→←+CR (1 to 4 pla)
[illegible] AP: →↘↓↙←+SR (durante o combo)
[illegible] Combo: ←→+SF (durante ■ combo)

CONNECTORS

SR (2 hits) **após** (c)←→+SF
(c)→←+SM (2 hits) N/A
SF (2 hits) **após** (c)←→+SM
SM (3 hits) **após** (c)←→+SM/SF / Pulo, CF
CR (3 hits) **após** ↓↘→+CM / Pulo, SR
CF (3 hits) **após** ↓↘→+CM

ENDINGS

↓↘→+CM (3, +end)
↓↘→+CF (3, +air)
↘↓↙+SR (4, +air)
↓↘→+SF (4, +air)

COMBOS

-Normal-

7: (c)↙+SF, →+SF, ↓↘→+SF, espere, ↓↘→+CF
BH: 1, 1, 4, 1

14: ↓ ■ → +CM, (c)→ +CF, ← +SM, SM, ↘↓↙+SR, espere, ↓↘→+CF
BH: 1, 3, 2, 3, 4, 1

17: (c)←, OH3, (c)→+SF, SM, ←+SM, SM, CR, ↓↘→+SF, espere, ↓↘→+CF (line)
BH: 1, 1, 3, 2, 3, 1, 4, 3

-Unbreakable-

4: Pulo, (c)↙+CF, SF, →+SF, ↓+SF
BH: 1, 1, 1, 1

Air

2: Pulo, →+SR/CR, ←+CF / Pulo, SR/CR, →←+CF

2: Pulo, →+SM/CM, ←+CR / Pulo, SM/CM, →←+CR

2: Pulo, →+SF/CF, ←+CM / Pulo, SF/CF, →←+CM

-Ultimate-

11: (c)←, OH3, (c)→+SM, SM, (c)←+SM, SM, CM, →↘↓↙←+SR
BH: 1, 1, 3, 2, 3, 1, 0

-Ultra-

32: (c)←, OH3, (c)→+SM, SM, (c)←+SM, SM, CM, →+SF, espere, ↓↘→+CF (line)
BH: 1, 1, 3, 2, 3, 1, 18, 3

36: (c)←, OH3, (c)→+SM, SM, (c)←+SM, SM, CM, →+SF, espere, (c)↘←+SM, espere, ↓↘→+SF, espere, ↓↘→+CF (line)
1, 1, 3, 2, 3, 1, 18, 0, 4, 3

(c)←, OH3, (c)→+SM, SM, (c)←+SM, SM, CR, →+SF, espere, (c)→←+SM, ↓↘→+SF, (c)→, espere, ←+SM, ↓↘→+SF, (c)→, espere, ←+SM, ↓↘→+SF, (c)→, espere, ←+SM, ↓↘→+SF, ...etc... ↓↘→+CF (sem line, corner bug)
1, 1, 3, 2, 3, 1, 18, 0, 3, 0, 3, 0, 3, 0, 3, ...etc... 1

-Ultra de Mais Pontos-

(c)←, OH3, (c)→+SF, SM, (c)←+SM, SM, CR, →+SF, espere, (c)↘←+SM, espere, segure SF, ↓↘→SF+solte SF, espere, ↓↘→+CF (line)
1, 1, 3, 2, 3, 1, 18, 0, 0, 4, 3

INFO

-Quando um CR é usado para obter um hit extra antes de um dos Combo Endings de Glacius, o Ending precisa ser feito muito rápido após o CR.
-Lembre-se que você pode fazer a Transition Move "Puddle Teleport to Puddle Teleport" mais de uma vez na seqüência. Depois que você tiver deslizado pra lá e pra cá sob o seu oponente algumas vezes, você pode fazer o Puddle Uppercut (↓↘→+CM) para levantar do lado "errado" e acertá-lo.
-Ao fazer os Ultras de 36 hits de Glacius, calcule o juggle ↓↘→+SF para acertar no momento em que o oponente caindo atingir o chão.
-Ao fazer o praticamente Impossível Ultra Infinito de Glacius, você deve calcular cada juggle ↓↘→+SF para acertar enquanto o oponente ainda está aproximadamente a um personagem de altura do chão. Se fizer corretamente, o terceiro dos quatro hits não vai acertar, o primeiro dos hits vai acertar, deixando o oponente lento. O segundo vai mandá-lo um pouco para cima, fazendo o terceiro hit perder. O oponente vai cair novamente para baixo um pouco durante o terceiro "hit", fazendo com que o quarto acerte, mandando o oponente de volta para o ar, alto o suficiente para você fazer tudo de novo. Isso é praticamente impossível de calcular mais de uma ou duas vezes seguidas, mas em teoria este combo é infinito.

JAGO

SPECIAL MOVES

Green Fireball: ↓↘→+SR/SM/SF (projétil)
Yellow Fireball: segure SR, ↓↘→+solte SR (magia 2)
Flying Uppercut: →↓↘→+SR/SM/SF (anti-projétil)
Sliding Uppercut: (c)→,↓↘→+SR/SM/SF (anti-projétil)
Green Sword: ↘↓↙+SF
Flying Heel Kick: ↙↓↘+CR (anti-projétil)
Flying Heel Kick: ↘↓↙+CR/CM/CF (anti-projétil)
Fast Flying Kick: segure CM, ↘↓↙+ solte CM (anti-projétil)
Fast Flying Kick: segure CF, ↘↓↙+solte CF (anti-projétil)

SHADOW MOVES

Fast Red Fireball: segure SF, ↓↘→+ solte SF (line)
Shadow Fast Heel Kick: segure CF, ↘↓↙+solte CF (line)

TRANSITION MOVES

G. Fireball to Flying Kick: ↓↘→+SR, ↘↓↙+CF (projétil, anti-projétil)
Y. Fireball to Flying Kick: segure SR, ↓↘→+solte SR, ↘↓↙+CF (projétil, anti-projétil)
...to Flying Kick: ↘↓↙+CF, espere, ←→+CF (anti-projétil)
Fake Flying Kick: ↘↓↙+CF, ←→+CF (anti-projétil)
Fake to Silent Flying Kick: ↘↓↙+CF, ←→+CF,...←→+CF (anti-projétil)
Fake to Double Flying Kick: ↘↓↙+CF, ←→+CF,...←→+CF, ←→+CF (anti-projétil)
Double to Double Flying Kick: ↘↓↙+ CF, espere, ←→+CF, ←→+CF (anti-projétil)

OTHER MOVES

Air Juggle: segure SM, ↓↘→+solte SM (1 hit)
Air Juggle: segure SM, ↓↘→+solte SM (3 hits, line)
Combo Breaker: →↓↘→+SR/SM/SF
Retaliation: →↓↘→+SR/SM/SF (anti-projétil)

FINISHING MOVES

Sword Stab: ←→→+SR (de perto)
Falling C...: ←←→→+SM (1 a 4 pla)
Humiliation: →↘↓↙←+CM (1 a 4 pla)
Ultimate SS: ←↙↓↘→+SF (durante o combo)
Ultra Combo: ↘↓↙+CR (durante o combo)

CONNECTORS

SR (2 hits) **após** ↘↓↙+SF
SM (2 hits) **após** Pulo, CF
↓+SF (2 hits) **após** ↘↓↙+SF
↘↓↙+SF (2 hits) N/A
CR (2 hits) **após** ↘↓↙+CM
CM (3 hits) **após** ↘↓↙+CF
CF (3 hits) **após** ↘↓↙+SF

ENDINGS

↓+SF (1, +air)
→↓↘→+SR (2, +end)
↓↘→+SR (3, +end)
↘↓↙+CM (3, +end)
→↓↘→+SM (3, +air)
→↓↘→+SF (4, +end)

COMBOS

-Normal-

6: ↘↓↙+CM, SR, ↘↓↙+CM
BH: 1, 2, 3

8: ↓+SF, ↘↓↙+SF, ↓+SF, ↘↓↙+SF, ↓+SF, espere, segure SM, ↓↘→+solte SM
BH: 1, 1, 2, 2, 1, 1

11: ↘↓↙+SF, SR, ↘↓↙+SF, SR, →↓↘→+SF
BH: 1, 2, 2, 2, 4

14: ↘↓↙+CF, CM, ↘↓↙+SF, CM, →↓↘→+SF
BH: 1, 3, 2, 3, 4

18: ↓↘→+SR, ↘↓↙+CF, espere, ←→+CF, CM, ↘↓↙+SF, CM, →+CR, ↓↘→+SM, espere, segure SM, ↓↘→+solte SM (+ de 2 pla, line)
BH: 1, 1, 1, 3, 2, 3, 1, 3, 3

-Stu-

3: ↘↓↙+CM, SF, →↓↘→+SR
BH: 1, 1, 1

-Unbreakable-

5: Pulo, CM, ↓↘→+CM, CM, ↓+SF, espere, segure SM, ↓↘→+solte SM
BH: 1, 1, 1, 1, 1

-Air-

2: Pulo, SR/CR, ↘↓↙+CF

2: Pulo, SM/CM, ↘↓↙+CR

2: Pulo, SF/CF, ↘↓↙+CM

-Ultimate-

12: ↓↘→+SR, espere, ↘↓↙+CF, espere, ←→+CF, CM, ↘↓↙+SF, CM, CR, ←↙↓↘→+SF (+ de 2 pla)
BH: 1, 1, 1, 3, 2, 3, 1, 0

13: ↓↘→+SR, espere, ↘↓↙+CF, espere, ←→+CF, CM, ↘↓↙+SF, segure CF, ↘↓↙+solte CF, CM, ←↙↓↘→+SF (+ de 2 pla)
BH: 1, 1, 1, 3, 2, 3, 1, 1, 0

-Ultra-

30: ↓↘→+SR, espere, ↘↓↙+CF, espere, ←→+CF, CM, ↘↓↙+SF, CM, CR, ↘↓↙+CR (+ de 2 pla)
BH: 1, 1, 1, 3, 2, 3, 1, 18

30: segure CF, Pulo, CR, ↘↓↙+CR, ↘↓↙+solte CF, CM, ↘↓↙+SF, CM, CR, ↘↓↙+CR (+ de 2 pla)
BH: 0, 1, 1, 1, 3, 2, 3, 1, 18

31: ↓↘→+SR, espere, ↘↓↙+CF, espere, ←→+CF, CM, ↘↓↙+SF, segure CF, ↘↓↙+solte CF, CR, ↘↓↙+CR (+ de 2 pla)
BH: 1, 1, 1, 3, 2, 3, 1, 1, 18

-Ultra de Mais Pontos-

31: segure CF, Pulo, CR, ↘↓↙+CR, ↘↓↙+solte CF, CM, ↘↓↙+SF, segure CF, ↘↓↙+solte CF, CR, ↘↓↙+CR (+ de 2 pla, line)
BH: 0, 1, 1, 1, 3, 2, 3, 1, 1, 18

INFO

-Quando um CR é usado para obter um hit extra antes de um dos Combo Endings de Jago, o Ending precisa ser feito muito rápido após o CR.
-O Sweep de Jago (↓+CF) é um anti-tudo.
-O movimento para o Double Flying Kick (↘↓↙+CF, espere, ←→+CF) é feito calculando o segundo chute (←→+CF) para

você apertar o →+CF logo que o Flying Kick principal acertar o oponente ou um segundo depois.
-Se você tiver sorte, você pode fazer com que o combo segure CF, Pulo, CR, ↘↓↙+CR, ↘↓↙+solte CF inicie sem segurar o CF (Pulo, CR, ↘↓↙+CR, ↘↓↙+CF).

B. ORCHID

SPECIAL MOVES

Sabre Charge: ↘↓↙+SR ou SM
Swinging ... ↘↓↙+SF
Tiger Charge (c)←→+SR/SM/SF (anti-tudo)
Base: ↓↘→+SR/SM/SF (projétil)
Helicopter Kick: (c)←→+CR/CM/CF

SHADOW MOVES

Shadow Sabre Charge: ↘↓↙+SM (line)
Shadow Tiger Charge: segure SF, (c)←→+solte SF (line, anti-tudo)

OTHER MOVES

Air Jiggle: ↓↘→+SR (1 hit)
Air Juggle: ↓↘→+SR (3 hits, line)
Combo Breaker ←→+CR/CM/CF
... ←→+CR/CM/CF (anti-projétil)
... →←+CR/CM/CF (anti-projétil)

FINISHING MOVES

Frog Squash: ↓→←+CR,...CF (de perto)
Heart Attack: ←→→+SR (de perto a 4 pla)
Humiliation: →↘↓↙←+SF (1 to 4 pla)
Ultimate NA: →↘↓↙←+CM (durante ■ combo)
Ultra Combo ←→+SM (durante o combo)

CONNECTORS

→+SR (1 hit) **após** ↘↓↙+SM
←+SR (1 hit) **após** →+SR
↘↓↙+SR (1 hit) N/A
↘↓↙+SM (1 hit) N/A
↘↓↙+SM (2 hits) N/A (line)
(c)→←+CM (2 hits) N/A
SR (3 hits) **após** (c)→←+CM / (c)←→+CF
CF (3 hits) **após** (c)←→+SF
←+CF (3 hits) **após** (c)←→+CF

ENDINGS

(c)←→+CM (3, +air)
↓↘→+CM (3, +air)
↓↘→+SF (4, +end)
↘↓↙+SF (4, +air)
(c)←→+CR (4, +air)

COMBOS

-Normal-

9: ↘↓↙+SM, ↘↓↙+SR, ↘↓↙+SR, ↘↓↙+SF, espere, ↓↘→+SR
BH: 1, 1, 1, 4, 1

20: (c)←, (c)→+SF, CF, (c)←+CM, SR, →+CF, (c)←+SR, →+CR, espere, ↓↘→+SR
BH: 1, 3, 2, 3, 3, 3, 4, 1

24: (c)←→+CF, (c)←+SR, →+CF, (c)←+SR, (c)→+CF, SR, (c)←+CM, SR, →+CF, SR, ↘↓↙+SF, espere, ↓↘→+SR (line)
BH: 1, 3, 3, 3, 3, 3, 3, 2, 3, 3, 3, 4, 3

... (c)←→+CF, (c)←+SR, →+CF, (c)←+SR, (c)→+CF, SR, (c)←+CM, SR, (c)→+CR, espere, (c)←+CM, (c)→+CR, espere, (c)←+CM, (c)→+CR, espere, (c)←+CM, (c)→+CR, etc... (no canto)
BH: 3, 3, 3, 3, 3, 3, 2, 3, 4, 0, 4, 0, 4, 0, 4, etc...

-Stun-

3: (c)←→+SM, ↓+CF
BH: 2, 1

-Unbreakable-

4: ↘↓↙+SM, ↘↓↙+SF, espere, ↓↘→+SR
BH: 1, 2, 1

10: (c)↙+SF, (c)→+SM, ←+CM, ↘↓↙+SM, ↓↘→+SF
BH: 1, 2, 2, 1, 4

14: ↘↓↙+SR, →+SR, ←+SR, CM, ↘↓↙+SR, →+SR, ←+SR, CM, ↘↓↙+SR, →+SR, ←+SR, CM, ←+CF
BH: 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 2

-Air-

3: Pulo, →+SR/CR, ←+SF, espere, ↓↘→+SR / Pulo, SR/CR, →←+SF, espere, ↓↘→+SR

3: Pulo, →+SM/CM, ←+SR, espere, ↓↘→+SR / Pulo, SM/CM, →←+SR, espere, ↓↘→+SR

3: Pulo, →+SF/CF, ←+SM, espere, ↓↘→+SR / Pulo, SF/CF, →←+SM, espere, ↓↘→+SR

-Touch of Death-

11: (c)←, (c)→+SM, (c)←+CM, →+CR, espere, ↓↘→+SR
BH: 2, 4, 4, 1

-Ultimate-

27: (c)←→+CF, (c)←+SR, →+CF, (c)←+SR, (c)→+CF, SR, (c)←+CM, SR, →+CF, SR, →↘↓↙←+CM
BH: 1, 3, 3, 3, 3, 3, 2, 3, 3, 3, 0

29: (c)←, OH3, →+CF, (c)←+SR, →+CF, (c)←+SR, (c)→+CF, SR, (c)←+CM, SR, ↘↓↙+SM, ↘↓↙+SR, ↘↓↙+SR, ↘↓↙+CM (line, bug)
BH: 1, 3, 3, 3, 3, 3, 3, 2, 3, 2, 1, 1, 1

-Ult...-

40: (c)←→+CF, (c)←+SR, →+CF, (c)←+SR, (c)→+CF, SR, (c)←+CM, SR, →+CF, ←+SR, →+SM, espere, ↓↘→+SR (line)
BH: 1, 3, 3, 3, 3, 3, 3, 2, 3, 3, 3, 18, 3

40: (c)←, OH3, →+CF, (c)←+SR, →+CF, (c)←+SR, (c)→+CF, SR, (c)←+CM, SR, ↘↓↙+SM, ↘↓↙+SR, ↘↓↙+SR, ←→+SM, espere, ↓↘→+SR (line)
BH: 1, 3, 3, 3, 3, 3, 3, 3, 2, 3, 3, 2, 1, 1, 18, 3

-Ultra Infinito-

80: (c)←→+CF, (c)←+SR, →+CF, (c)←+SR, (c)→+CF, SR, (c)←+CM, SR, (c)→+CM, espere, (c)←+CM, (c)→+CR, espere, (c)←+CM, (c)→+CR, espere, (c)←+CM, (c)→+CR, etc... (no canto)
BH: 3, 3, 3, 3, 3, 3, 3, 2, 3, 4, 0, 4, 0, 4, 0, 4, etc...

-Ultra de Mais Pontos-

80: (c)←→+CF, (c)←+SR, →+CF, (c)←+SR, (c)→+CF, SR, (c)←+CM, SR, →+CF, ←+SR, (c)→+SM, espere, (c)←+CM, segure CR, (c)→+solte CR, espere, (c)←+CM, segure CR, (c)→+solte CR, espere, (c)←+CM, segure CR, (c)→+solte CR, etc... (no canto)
BH: 1, 3, 3, 3, 3, 3, 3, 2, 3, 3, 3, 18, 0, 4, 0, 4, 0, 4, etc...

INFO

-O combo Touch of Death de Orchid será apenas um combo normal de ■ hits a não ser que você o faça corretamente. Você precisa esperar um pouco após fazer o (c)→+SM antes de fazer o (c)←+CM e você precisa fazer o →+CM ■ mais rápido possível depois que os chutes do (c)←+CM terminarem. Se você fizer o (c)←+CM cedo demais, Orchid fará apenas dois hits e o combo não causará muito dano.
-O Stun Combo de 3 hits mais o Touch of Death de Orchid tiram uma barra de energia completa do oponente.
-O Tiger Charge de Orchid [(c)←→+SR/SM] acerta o oponente duas vezes de perto.
-Onde um combo começa com um Helicopter Kick [(c)←→+CF], mas apenas um hit é listado para este movimento, você precisa iniciar com mais de meia tela de distância, assim ■ Helicopter Kick vai acertar apenas o último dos três chutes.
-O juggle (c)→, (c)←+CM, →+CR nos combos infinitos de Orchid precisam ser feitos no oponente caindo no momento em que ele tocar o chão se você quiser todos os 4 hits ■ lança-lo novamente para cima. É muito difícil calcular o tempo certo. É possível também fazer um pouco mais cedo para acertar apenas 2 hits e lançar o oponente novamente para cima, assim fica até mais fácil.

RIPTOR

SPECIAL MOVES

... ↘↓↙+SR
... (c)←→+SR/SM/SF
↓↘→+SR/SM/SF (projétil)
... ↓↘→+SF (projétil, no ar)
... ↘↓↙+SF
Leaping Kick: (c)←→+CR/CM/CF (anti-projétil)
Leaping Kick: (c)→←+CR/CM (anti-projétil)
Leaping Kick: ←↙↓↘→+CR (anti-projétil)
Tail Flip: ↘↓↙+CR/CM/CF (anti-projétil)
Air Tail Flip ↘↓↙+CF (no ar)

SHADOW MOVES

Fast Leaping Kick segure CF, (c)←→+solte CF (line, anti-projétil)
Fast Purple Fireball segure SM, ↓↙←+solte SM (line)

TRANSITION MOVES

Charge Attack to Breathe Fire: (c)←→+SR/SM/SF, ←+SF
Charge Attack to Tail Flip: (c)←→+SR/SM/SF, ←+CR
Charge Attack to Leaping Claw: (c)←→+SR/SM/SF, ←+CM
Leaping Kick to Midair Fireball: (c)←→+CF, ↓↙←+SF (no ar)
Leaping Kick to Air Tail Flip: (c)←→+CF,

↘↓↙+CF (no ar)

OTHER MOVES

Air Juggle: ↓↙←+SR (1 hit)
Air Juggle: ↓↙←+SR (3 hits, line)
Air Juggle: ↓↙←+SF (1 hit, no ar)
Combo Breaker: ←→+CR/CM/CF
Retaliation: ←→+CR/CM/CF (anti-projétil)

FINISHING MOVES

Eat Opponent: ←↙↓↘→+SM (1 a 4 pts)
Acid Spit: ←←←+CM (1 a 4 pts)
Tail Stab: →→←+CF (1 pts)
Humiliation: ↓↓→→+SF (1 a 4 pts)
Ultimate EO: ←↙↓↘→+SR (durante o combo)
Ultra Combo: ←→+CR (durante o combo)

CONNECTORS

(c)→←+CR (2 hits) N/A
(c)←→+CR (2 hits) N/A
↘↓↙+CM (2 hits) N/A
SM (2 hits) **após** (c)←→+SR / Pulo, CF
SR (3 hits) **após** (c)←→+CR
CM (3 hits) **após** (c)←→+SF ou CR

ENDINGS

↘↓↙+CM (3, +end)
(c)←→+CF (3, +air)
↓↙←+SF (4, +air)
↘↓↙+SR (4, +air)

[illegible]

(c)←→+SR, (c)←+SM, →+SR, ↘↓↙+SR, espere, ↓↙←+SR
BH: 1, 2, 1, 4, 1

14: (c)←→+SF, (c)←+CM, →+CR, CM, ↓↙←+SR, espere, ↓↙←+SR
BH: 1, 3, 2, 3, 4, 1

15: (c)←, OH3, (c)→+CR, SR, ←+CR, SR, SR, ↘↓↙+SR, espere, ↓↙←+SR (line)
BH: 1, 2, 3, 2, 3, 1, 4, 3

-Eight Flame-

9: (c)←→+SF, ←+SF, ↓↙←+SF, espere, ↓↙←+SR (line, no canto)
BH: 1, 1, 4, 3

-Unbreakable-

9: (c)←+SF, →+SF, ↘↓↙+CM, ↘↓↙+SR, espere, ↓↙←+SR
BH: 1, 1, 2, 4, 1

14: (c)←→+CF, ↘↓↙+CF, (c)←→+SF, ↘↓↙+CM, SR, ↘↓↙+SR, espere, ↓↙←+SR (line)
BH: 1, 2, 1, 2, 1, 4, 3

-Air-

3: Pulo, →+SR/CR, ←+CF, ↓↙←+SF / Pulo, SR/CR, →←+CF, ↓↙←+SF

3: Pulo, →+SM/CM, ←+CR, ↓↙←+SF / Pulo, SM/CM, →←+CR, ↓↙←+SF

3: Pulo, →+SF/CF, ←+CM, ↓↙←+SF / Pulo, SF/CF, →←+CM, ↓↙←+SF

-Ultimate-

12: (c)←, OH3, (c)→+CR, SR, ←+CR, SR, SR, ←↙↓↘→+SR
BH: 1, 2, 3, 2, 3, 1, 0

-Ultra-

33: (c)←, OH3, (c)→+CR, SR, (c)←+CR, SR, SR, →+CR, espere, ↓↙←+SR (line)
BH: 1, 2, 3, 2, 3, 1, 18, 3

[illegible]

-Quando um SR é usado para obter um hit extra antes de um dos Combo Endings de Riptor, o Ending precisa ser feito muito rápido após o SR.

-Você pode ter notado que o ↘↓↙+CM está listado como um Combo Connector e um Ender. Se usado perto do início de um combo, ele vai funcionar como um Connector. Usado mais tarde, ele vai funcionar como um Ending. Não há uma marca certa para isso, mas parece que você pode colocar no mínimo 3 hits antes do ↘↓↙+CM com segurança. Após isso, não é possível prever. Isso faz o Unbreakable de 15 hits (que põe ■ hits antes dele) difícil.
-O Unbreakable de 14 hits de Riptor deve ser iniciado de longe, para que o Claw Leap [(c)←→+CF] acerte apenas uma vez. O ↘↓↙+CF segue imediatamente. Carregue para trás até que Riptor esteja preparado novamente, então continue com ■ resto do combo.

SABREWULF

SPECIAL MOVES

Flaming Bat: ↓↙←+SR/SM/SF (projétil)
Spinning Claw: (c)←→+SR/SM/SF (gasta a linha brilhante)
Spinning Claw: (c)→←+SM
Rolling Claw: (c)←→+CR (gasta a linha brilhante, anti-projétil)
Charging Claw: (c)←→+CM
Leaping Claw: (c)←→+CF (anti-tudo)
Energy Howl: ↘↓↙+CF (ganha a linha brilhante)

SHADOW MOVES

Double Spinning Claw: (c)←→+SR/SM/SF (line)
Double Rolling Claw: (c)←→+CR (line)
Long Range Leaping Claw: (c)←→+CF (line, anti-magia 2)

TRANSITION MOVES

Charging Claw to Rolling Claw: (c)←, (c)→+CM, ←+CR
Charging Claw to Charging Claw: (c)←, (c)→+CM, ←+CM
Charging Claw to Leaping Claw: (c)←, (c)→+CM, ←+CF
Stationary Claw Roll: (c)←, (c)→+CM, ←+CM,...→←+CR
Quick Charging Claw: (c)←, (c)→+CM, ←+CM,...→←+CM
Quick Leaping Claw: (c)←, (c)→+CM, ←+CM,...→←+CF

OTHER MOVES

Air Juggle: (c)←→+CF (1 hit)
Air Juggle: (c)←→+CF (3 hits, line)
Combo Breaker: ←→+CR/CM/CF
Retaliation: ←→+CR/CM/CF

FINISHING MOVES

Claw Stab: ←←+CM (de perto)
Screen Punch: ←←→+SM (1 pts)
Humiliation: →→+SR (1 a 4 pts)
Ultimate CS: ←↙↓↘→+SF (durante o combo)
Ultra Combo: →←+CR (durante o combo)

CONNECTORS

(c)→←+SM (2 hits) N/A
CM (2 hits) **após** (c)←→+SR
SM (3 hits) **após** (c)←→+SR/CR/CF
SF (3 hits) **após** (c)←→+CR
CF (3 hits) **após** (c)←→+SR/SF

[illegible]

(c)←→+SR (3, +air)
(c)←→+CR (4, +end)
(c)←→+CM (4, +air)
(c)←→+CF (4, +air)

[illegible]

9: (c)←→+SM, (c)←+CF, →+CR
BH: 2, 3, 4

16: (c)←, (c)→+CF, SM, (c)←+SM, SM, →+CM, espere, (c)←→+CF (line)
BH: 1, 3, 2, 3, 4, 3

17: (c)←→+SM, CF, (c)←+SM, CF, →+CM, espere, (c)←→+CF (line)
BH: 4, 3, 2, 3, 4, 1

21: (c)←, OH3, (c)→+CR, SF, (c)←+SM, SM, SR, →+CF, espere, (c)←→+CF (last breath)
BH: 1, 4, 3, 2, 3, 1, 4, 3

-Stun-

1: (c)←, (c)→+CM, ←+CM
BH: 0, 1

2: (c)←, (c)→+CM, ←+CM
BH: 1, 1

-Unbreakable-

6: Pulo, (c)↙+CF, CR, →+CM, espere, (c)←,→+CF (line)
BH: 1, 1, 1, 3

7: (c)↙+CF, →+SR/SM/SF/CR, (c)←→+CR (sem line)
BH: 1, 2, 4

9: (c)←→+SR/SM/SF, (c)←→+CR, (c)←→+CR (sem line)
BH: 2, 2, 5

-Air-

2: Pulo, →+SR/CR, ←+CF / Pulo, SR/CR, →←+CF

2: Pulo, →+SM/CM, ←+CR / Pulo, SM/CM, →←+CR

2: Pulo, →+SF/CF, ←+CM / Pulo, SF/CF, →←+CM

-Ultimate-

14: (c)←, OH3, (c)→+CR, SM, ←+SM, SM, SR, ←↙↓↘→+SF
BH: 1, 4, 3, 2, 3, 1, 0

-Ultra-

33: (c)←, OH3, (c)→+CR, SF, ←+SM, (c)→+SM, SR, ←+CR, espere, (c)←→+CF (line)
BH: 1, 4, 3, 2, 3, 1, 18, 1

35: (c)←, OH3, (c)→+SM, SM, ←+SM, (c)→+SM, SR, ←+CR, espere, (c)←→+CF (last breath)
BH: 1, 4, 3, 2, 3, 1, 18, 3

36: (c)←, OH3, (c)→+CR, SF, ←+SM, (c)→+SM, SR, ←+CR, espere, (c)→, (c)←+SM, →+CR (line)
BH: 1, 4, 3, 2, 3, 1, 18, 0, 4

-Ultra de Mais Pontos-

36: (c)←, OH3, (c)→+CR, SF, ←+SM, (c)→+SM, SR, ←+CR, segure CR, espere, (c)→, (c)←+SM, →+solte CR (last breath)
BH: 1, 4, 3, 2, 3, 1, 18, 0, 0, 4

[illegible]

-Para fazer o Stun de 1 hit, faça o Charging Claw [(c)←→+CM] e continue segurando para frente. Seu oponente vai bloquear e então tentar um Retaliation. Logo que seu oponente parar de bloquear, aperte para trás e CM novamente e o oponente vai ser tonteado com 1 hit.
-Sabrewulf pode ficar agachado sob vários projéteis.
-Para fazer o juggle (c)→, (c)←+SM, →+CR, calcule para que você aperte o CR logo que seu oponente tocar o chão. É muito mais fácil no canto.

SPINAL

SPECIAL MOVES

Absorb Shield
←+segure SR (absorve golpes especiais para caveiras)
Shield Charge: →→+SR/SM/SF
Teleport Front: ↓↓+SR/ SM/ SF
Teleport Behind: ↓↓+CR/CM/CF
Teleport Front: segure SR, Pulo, ↓↓+solte SR (no ar)
Teleport Behind: segure CR, Pulo, ↓↓+solte CR (no ar)
Flaming Sword: (c)←→+SM
Flaming Sword: (c)→←+SM
Weak slide: ↙↓↘+CF (anti-projétil)

SHADOW MOVES

Flaming Skull: ↓↘→+SR/SM/SF (line)
Double Flaming Sword: (c)←→+SM (line)
Double Flaming Sword: (c)→←+SM (line)
Fast Red Fireball: segure SR/SM/SF, ↓↘→+solte SR/SM/SF (line)
Fast Red Fireball: ↓↘→+SR/SM/SF (com no mínimo 3 caveiras)
Two Flaming Skulls: segure SR, ↓↘→+SM+solte SR (line)

TRANSITION MOVES

Shield Charge to Sword Slash: →, (c)→+SM/SF, ←+SM
Teleport Front to Teleport Behind: ↓↓+SF, ↓↓+SR
Teleport Behind to Teleport Front: ↓↓+CF, ↓↓+SR
Flaming Skull to Flaming Skull: ↓↘→+SR, ↓↘→+SR, etc... (line)

OTHER MOVES

Air Juggle: ↓↘→+SR (1 hit, line)
Combo Breaker: →→+SR/SM/SF
Combo Breaker: ↓↓+CR/CM/CF
Retaliation: ↓↓+SR/SM/SF/CR/CM/CF

FINISHING MOVES

Skeleton Grab: ←←←+CM (1 a 4 pla)
Shield Stab: ←←→+CR (de perto)
Humiliation: ←↙↓↘→+CF (1 a 4 pla)
Ultimate SG: ↘↓↙+SR (durante o combo)
Ultra Combo: ←↙↓↘→+SF (durante o combo)

CONNECTORS

↙↓↘+CF (1 hit) N/A
(c)→←+SM (2 hits) N/A
(c)←→+SM (1 hit) **após** SM/SF
(c)←→+SM (2 hits) **após** SM/SF (line)
CM (2 hits) **após** →→+SM
CF (2 hits) **após** →→+SF
SM (3 hits) **após** →→+SF / Pulo, CF
SF (3 hits) **após** →→+SR / (c)←→+SM / (c)→←+SM / ↙↓↘+CF

ENDINGS

→→+SR (3, +end)
→→+SM (3, +end)
→→+SF (4, +end)
↓↓+SR/SM/SF/CR/CM/CF (# +???) (faz um Morph: se transforma em seu oponente e faz um de seus golpes)

Melhores Botões de Morph (MBM):
Cinder-SM (4, +air)
T.J.Combo-CF (4, +air)
Fulgore-SM (4, +air)
Glacius-SM (4, +air)
Jago-SF (4, +end)
B.Orchid-SM (4, +air)
Riptor-SM (4, +air)
Sabrewulf-SF (4, +air)
Spinal-SF (4, +end)
Eyedol-SM (4, +air)
Chief Thunder-SF (4, +air)

COMBOS

-Normal-

6: ↓+SF, →→+SF, ↓+CM, →→+SR
BH: 1, 1, 1, 3

11: →→+SM, CM, ↙↓↘+CF, SF, →→+SF

14: Pulo, CF, ↙↓↘+CF, (c)→+SF, (c)←+SM, SF, →→+SF
BH: 1, 1, 3, 2, 3, 4

15: OH3, →, (c)→+SF, SM, (c)←+SM, SF, →+SM, →+SF
BH: 1, 1, 3, 2, 3, 1, 4

21: (c)←, OH3, (c)→+SM, SF, ←+SM, SF, ↓↓+MBM, espere, ↓↘→+SR, ↓↘→+SR, ↓↘→+SR, ↓↘→+SR, segure SR, ↓↘→+SM+solte SR (precisa de 5 caveiras, não funciona contra Jago ou Spinal)
BH: 1, 2, 3, 2, 3, 4, 1, 1, 1, 1, 0, 1, 1

24: OH3, →, (c)→+SF, SM, (c)←+SM, SF, →+SM, SF, ↓↓+MBM, espere, ↓↘→+SR, ↓↘→+SR, ↓↘→+SR, ↓↘→+SR, segure SR, ↓↘→+SM+solte SR (precisa de 5 caveiras, não funciona contra Jago ou Spinal, bug)
BH: 1, 1, 3, 2, 3, 1, 3, 4, 1, 1, 1, 1, 0, 1, 1

-Unbreakable-

3: ↓+SF, →→+SF, ↓+SF
BH: 1, 1, 1

5: →, (c)→+SF, ←+SM, ↓+CM, ↓+CF (line)
BH: 1, 2, 1, 1

-Air-

(todos com 5 caveiras - menos caveiras significam menos hits em juggle)
8: Pulo, →+SR/CR, ←+CF, espere, ↓↘→+SR (4 vezes), segure SR, ↓↘→+SM+solte SR / Pulo, SR/CR, →←+CF, espere, etc.

8: Pulo, →+SM/CM, ←+CR, espere, ↓↘→+SR (4 vezes), segure SR, ↓↘→+SM+solte SR / Pulo, SM/CM, →←+CR, espere, etc.

8: Pulo, →+SF/CF, ←+CM, espere, ↓↘→+SR (4 vezes), segure SR, ↓↘→+SM+solte SR / Pulo, SF/CF, →←+CM, espere, etc.

-Ultimate-

11: (c)←, OH3, (c)→+SM, SF, ←+SM, SF, ↘↓↙+SR (line)
BH: 1, 2, 3, 2, 3, 0

11: OH3, →, (c)→+SF, SM, (c)←+SM, SF, →+SM, ↘↓↙+SM (sem line)
BH: 1, 1, 3, 2, 3, 1, 0

11: (c)←, OH3, (c)→+SM, SF, (c)←+SM, SF, →+SM, ↘↓↙+SR (sem line)
BH: 1, 1, 3, 2, 3, 1, 0

14: (c)←, OH3, (c)→+SM, SF, (c)←+SM, SF, →+SM, SF, ↘↓↙+SR (sem line, bug)
BH: 1, 1, 3, 2, 3, 1, 3, 0

-Ultra-

29: (c)←, OH3, (c)→+SM, SF, ←+SM, SF, ←↙↓↘→+SF (line)
BH: 1, 2, 3, 2, 3, 18

29: OH3, →, (c)→+SF, SM, (c)←+SM, SF, →+SM, ←↙↓↘→+SF (sem line)
BH: 1, 1, 3, 2, 3, 1, 18

29: (c)←, OH3, (c)→+SM, SF, (c)←+SM, SF, →+SM, ←↙↓↘→+SF (sem line)
BH: 1, 1, 3, 2, 3, 1, 18

-Ultra do Mais Pontos-

32: (c)←, OH3, (c)→+SM, SF, (c)←+SM, SF, →+SM, SF, ←↙↓↘→+SF (sem line, bug)
BH: 1, 1, 3, 2, 3, 1, 3, 18

INFO

-O Powerful Slide de Spinal (↓+CF) é também um anti-projétil.
-Spinal vai explodir se você usar o Absorb Shield e já tiver 5 caveiras.
-Spinal pode absorver uma quantidade ilimitada de Special Moves se, após absorver o primeiro, você parar de segurar para trás e continuar a segurar somente o SR.
-O Absortion Shield de Spinal bloqueia o Puddle-Teleport-Behind-Uppercut de Glacius e ainda bloqueia o Transition Move Teleport-Behind-Uppercut de Fulgore.
-Você pode usar um Shadow no Combo Ending Morph de Spinal da mesma maneira que você usaria em qualquer outro Combo Ending.
-Os Bug Combos de Spinal necessitam que você faça o Ending imediatamente após o último SF. Ele parece funcionar mais freqüentemente quando você aperta repetidamente o SF durante o movimento de joystick do Ending.

CHIEFTHUNDER

SPECIAL MOVES

Flying Mohawk: ↓↙←+SR/SM
Flying Mohawk →↘↓↙←+SF
Spinning Chop: (c)←→+SR/SM/SF (anti-projétil)
Spinning Chop: (c)→←+SM (anti-projétil)
Tomahawk Dive: ↓↙←+SF (no ar)
Phoenix Throw: ↓↘→+CR/CM/CF (projétil, control)
Fast Phoenix segure CM, ↓↘→+solte CM (projétil, control)

SHADOW MOVES

Shadow Tomahawk Dive: segure SF, →↘↓↙←+solte SF (line, no ar)
Giant Red Phoenix: ↓↘→+CM (line)
Small Red Phoenix: segure CM, ↓↘→+solte CM (line)

TRANSITION MOVES

Flying Mohawk to Tomahawk Dive: →↘↓↙←+SF, →+SF
Flying Mohawk to Tomahawk Dive: →↘↓↙←+SF, →↘↓↙←+SF

Flying Mohawk to Shadow Dive:
→↘↓↙←+segure SF, →+solte SF (line)
Flying Mohawk ■ Shadow Dive:
→↘↓↙←+SF, segure SF, →↘↓↙←+solte SF (line)

OTHER MOVES

Air Juggle: ↓↘→+CR (1 hit)
Air Juggle: ↓↘→+CR (3 hits, line)
Combo Breaker: ↓↙←+SR/SM/SF
Retaliation: ↓↙←+SR/SM/SF

FINISHING MOVES

Rain Dance: ←↙↓↘→+SF (1 pla)
Axe Uppercut: →↘↓↙←+CF (de perto)
Humiliation: ↓→→+CR (1 a 4 pla)
Ultimate RD: ↘↓↙+SM (durante o combo)
Ultra Combo: ←→+SR (durante o combo)

CONNECTORS

↓↙←+SR (1 hit) **após** OH3
→+SM (2 hits) **após** (c)←→+SF
→/←+CR (2 hits) **após** ↓↙←+SF (no ar)
CM (2 hits) **após** (c)←→+SM
(c)→←+SM (3 hits) N/A
←/→+CF (3 hits) **após** (c)←→+SR/SM/SF

ENDINGS

(c)←→+SF (3, +end)
↓↘→+CF (3, +end)
↓↙←+SM (4, +air)
↓↙←+SF (4, +air)

COMBOS

(c)←→+CF, ↘↓↙+SM, ↓↙←+SM, espere, ↓↘→+CR
1, 2, 4, 1

(c)←, (c)→+SF, CF, (c)←+SM, ↓↙←+SM, espere, ↓↘→+CR
3, 3, 3, 4, 1

(c)←, OH3, ↓↙←+SR, (c)←, (c)→+SR, CF, ←+SM, ↓+CM, ↓↙←+SF, espere, ↓↘→+CR (line)
1, 1, 3, 3, 3, 1, 4, 3

-Stun-

(c)←→+SR, ↓+CF
3, 1

-Unbreakable-

Pulo, SF, ↙+SF, ↓+CM, SM
1, 1, 1, 1

-Air-

Pulo, SR/CR, ↓↙←+SF
Pulo, SM/CM, ↓↙←+SR
Pulo, SF/CF, ↓↙←+SM

-Ultimate-

OH3, ↓↙←+SR, (c)←, (c)→+SR, CF, (c)←+SM, ↓+CM, ↘↓↙+SM
1, 1, 3, 3, 3, 1, 0

-Ultra-

(c)←, OH3, (c)→+SF, CF, ←+SM, ↙+CM, →+SR, espere, (c)→, (c)↘←+SM, ↓↙←+SM, espere, ↓↘→+CR (line)
1, 3, 3, 3, 1, 18, 0, 4, 3

OH3, ↓↙←+SR, (c)←, (c)→+SR, CF, ←+SM, ↓+CM, ↓↙←+SF, espere, (c)→, (c)←+SM, espere, →+SR, espere, (c)→←+SM, ↓↙←+SM. (c)→, espere, ←+SM, ↓↙←+SM, espere, ↓↘→+CR (line)
1, 1, 3, 3, 3, 1, 4, 0, 18, 0, 1, 0, 4, 3

-Ultra do Mais Poder-

OH3, ↓↙←+SR, (c)←→+SR, CF, ←+SM, ↓+CM, segure SF, ↓↙←+solte SF, espere, (c)→, (c)←+SM, espere, →+SR, espere, (c)→←+SM, ↓↙←+SM. (c)→, espere, ←+SM, ↓↙←+SM, espere, ↓↘→+CR (line, corner)
1, 1, 3, 3, 3, 1, 0, 4, 0, 18, 0, 1, 0, 4, 3

INFO

-Quando usado após um combo não-Ultra, o Air Juggle Shadow de 3 hits tem uma tendência a mandar o oponente de volta para o ar, após apenas 1 hit. A manha é realizar o movimento o mais tarde possível, pegando o oponente caindo de lado ao invés de pegá-lo caindo no topo dos Phoenixes.
-Se o seu oponente estiver com pouca energia, você não pode usar o "segure SF, ↓↙←+SR. (c)←→+SR" como Combo Starter, já que ■ (c)←→+SR faria o Ultra. Se você quiser fazer um Ultra longo em um inimigo quase morrendo, você terá que usar ■ (c)←. OH3, (c)→+SF ao invés do anterior, e continuar com um hit a menos no combo.
-Para fazer o Ultra de 36 hits: depois que Thunder terminar o combo principal e lançar o oponente no ar, tome dois passos ■ meio para frente e comece a segurar ↘. Quando a cantoria terminar, aperte ←+SM para fazer com que ele realize um juggle com o Flying Mowhawk de 4 hits e então termine-o com o Air Juggle Blue Phoenix de 3 hits.
-Para fazer o Juggle ↓↙←+SM de 1 hit no combo de 42 hits de Chief Thunder, você precisa fazer o movimento mais cedo para que ele pegue o oponente bem alto no ar, com apenas o último hit. Faça o segundo juggle ↓↙←+SM assim que o oponente estiver para acertar o chão.
-O ↓↙←+SR no início dos combos mais longos, apenas funciona em alguns personagens. Você provavelmente terá problemas para fazê-lo funcionar em Fulgore, Sabrewulf, Orchid e no próprio Chief Thunder.

EYEDOL

SPECIAL MOVES

Fireball: ↓↘→+SR/SM/SF (magia 1)
Horn Charge: ←→+SR
Mace Swing: ←→+SF (reflete projéteis)
Forward Leaping Mace: ←→+CR (anti-tudo)
Upward Leaping Mace: ←→+CM (anti-tudo)
Backward Leaping Mace: ←→+CF (anti-tudo)
Energy Stomp: ←+SM
Double Horn Gore: SF / SF,SF (precisa estar perto do oponente)

SHADOW MOVES

Triple Fireball: ↓↘→+SF (durante stomp)
Turbo Horn Charge: ←→+SR (durante stomp)
Quick Turbo Horn Charge: ←+SM, →+SR

TRANSITION MOVES

Energy Stomp ■ Stop: ←+SM,SM
Horn Charge to Stop: ←+SM, →+SR, ←+SR
Horn Charge to Mace Swing: ←→+SR, ←+SF
Charge to Forward Leaping Mace: ←→+SR, ←+CR
Charge to Upward Leaping Mace: ←→+SR, ←+CM
Charge to Backward Leaping Mace: ←→+SR, ←+CF
Stomp to Turbo Charge to Swing: ←+SM, →+SR, ←+SF

OTHER MOVES

←→+SR (1 hit)
←+SM, →+SR (1 hit)
Combo Breaker: ←→+SR/SM/SF
Retaliation: ←

CONNECTORS

←→+SR (1 hit) **após** ←→+SR
←→+CR (1 hit) **após** CM
←→+CM (1 hit) N/A
SR (2 hits) **após** ←→+CR
CR (2 hits) **após** ←→+CR/CM
SF (3 hits) **após** ←→+SR/CR/CM
CM (3 hits) **após** SF / ←→+SR/CR/CM
CF (3 hits) **após** ←←+CR

ENDINGS

←→+SR (1, +end)
←→+SF (4, +air)
segure SF, ←→+solte SF (Turbo 4 hit, +air)

COMBOS

-Normal-

←→+CR, ←+SR, →+SF
1, 3, 4

■ ←→+SR, SF, ←→+SF, espere, ←→+SR
1, 3, 3, 1

SF, SF, ←+CM, →+SF, espere, ←→+SR (precisa iniciar bem perto do oponente)
2, 0, 3, 4, 1

←→+SR, ←→+SR, ←→+SR, ←+CM, →+SF, espere, ←→+SR
1, 1, 1, 3, 4, 1

←→+SR, ←+CM, →+SF, espere, ←→+SR, ←→+SR, ←→+SR, ←→+SR, ←→+SR, ←→+SR, etc... (no canto)
1, 3, 4, 1, 1, 1, 1, 1, 1, etc...

←+SM, ↓↘→+SF (precisa ser feito duas vezes consecutivamente para tontear)
0, 3

-Unbreakable-

SF, SF, ←+SF
2, 0, 1

←→+SR, ←→+SR, ←→+SR, ←+SF
1, 1, 1, 1

↓+SR, ↓+SR, ↓+SR, ↓+SR, ↓+SR, ←+SF (ajuda tendo o oponente no ar)
1, 1, 1, 1, 1, 1

SF, SF, ←+CM, segure SF, →+solte SF, espere, ←+SM, →+SR, ←+SM, →+SR, ←+SM, →+SR, ←+SM, →+SR, ←+SM, →+SR, etc... (bem perto do oponente, o mais no início da batalha possível, no canto)
2, 0, 3, 0, 4, 0, 1, 0, 1, 0, 1, 0, 1, 0, 1, etc..

INFO

-Para jogar com Eyedol, escolha Cinder na tela de seleção de personagens, então, no início da tela de VS, segure → ■ aperte na seqüência rapidamente SR, CR, SF, CM, SM, CF (tanto para o jogador 1 quanto para o 2 e tanto para Super NES quanto para arcade)
-Apesar do Double Horn Gore de Eyedol precisar de apenas um aperto de SF, parece ser mais fácil apertando o SF duas vezes (SF, SF)
-O Horn Charge não acerta um Fulgore em pé ou bloqueando.
-Já que Eyedol não pode agachar, quando ele está bloqueando, ele também tem ■ defesa baixa, e está a salvo do Teleport Behind Uppercut de Glacius quando está bloqueando.
-Sempre que Eyedol pula e cai perto de um oponente, ele automaticamente faz um ataque baixo com sua clava.

Street Fighter III 2nd IMPACT

GIANT ATTACK

LEGENDA

SR ..... Soco Rápido
SM ..... Soco Médio
SF ..... Soco Forte
CR ..... Chute Rápido
CM ..... Chute Médio
CF ..... Chute Forte
S ..... Qualquer Soco
C ..... Qualquer Chute
SS ..... Dois botões de Soco quaisquer
CC ..... Dois botões de Chute quaisquer
(c) ..... Carregar
2 em 1(cancel) Significa "cancelar" um golpe com outro ou "emendar" dois golpes em um combo, cancelando o primeiro no segundo.
opp. ..... significa oponente
- ..... indica um Chain Combo
. ..... significa que o special move pode ser usado como um EX Special Move

MOVIMENTOS BÁSICOS

→→ ..... corrida
←← ..... esquiva
↓↑ ..... super pulo
↙↗ ..... super pulo para frente
↘↖ ..... super pulo para trás
↓↓ ..... Rolar (quando for derrubado)
↓↓, com S ou C Overhead (pega o oponente com defesa baixa)

APARANDO (PARRYING)

•Aperte → no momento do impacto do golpe (do oponente em seu personagem) para aparar (evitar) ataques altos.

•Aperte ↓ no momento do impacto do golpe (do oponente em seu personagem) para aparar (evitar) ataques baixos.

APARANDO NO AR (AIR PARRYING)

•Aperte → no momento do impacto do golpe (do oponente em seu personagem no ar) para aparar (evitar) ataques altos (seu lutador cai longe do inimigo).

•Aperte ↓ no momento do impacto do golpe (do oponente em seu personagem no ar) para aparar (evitar) ataques baixos (seu lutador cai perto do inimigo).

PROVOCAÇÕES (TAUNTS)

As provocações podem ser realizadas apertando SM+CM simultaneamente. As vantagens de provocar são que você pode acertar seu oponente com uma, pode usá-la em combos e também deixar os ataques de seu personagem mais fortes por um certo período de tempo. As provocações obedecem as leis de quaisquer outros golpes, ou seja, podem ser aparadas. Todas as provocações adicionam energia à barra de Super.

ESCAPAR DE ARREMESSOS

Quando estiver sendo arremessado, simultaneamente segure o direcional para ← ou → e aperte SM/SF/CM/CF para escapar. Ambos os lutadores são empurrados.

STUN BAR

Todos os personagens têm uma barra vazia sob a sua barra de energia. Sempre que o personagem é acertado, a barra vai se enchendo com uma cor vermelha. Quando ela é completada, o personagem fica tonteado, ou seja, vulnerável a qualquer investida. A barra vai se esvaziando se o personagem não se mantém sendo atacado com golpes consecutivos. Ataques fortes fazem a barra se encher mais rápido do que com golpes especiais. Super Arts não enchem muito a Stun Bar. Alguns personagens têm Stun Bars maiores. Hugo, Alex, Dudley e Oro têm as maiores Stun Bars que o resto dos personagens. Isso significa que o personagem precisa de alguns golpes a mais para ser tonteado. Gouki (Akuma) tem a menor barra de todas.

EX SPECIALS

Uma versão mais forte e mais rápida de seus Special Moves. Os EX Specials foram introduzidos na série Darkstalkers (como os ES Specials). Para fazer um golpe em versão EX, basta você realizar o movimento do golpe e, ao invés de apertar S ou C, apertar SS ou CC. Com Urien, por exemplo, você faz o Chariot Tackle normal com (c)←→+C, agora se você quiser fazer o golpe em versão EX, basta fazer (c)←→+CC. Os EX Specials usam um pouco da sua barra de Super e nem todos os Special Moves podem ser feitos em versão EX. Assim sendo, indicamos quais golpes podem ser feitos em versão EX com um (.) antes do nome do golpe. Todos os personagens têm golpes em versão EX, com exceção de Gouki (Akuma).

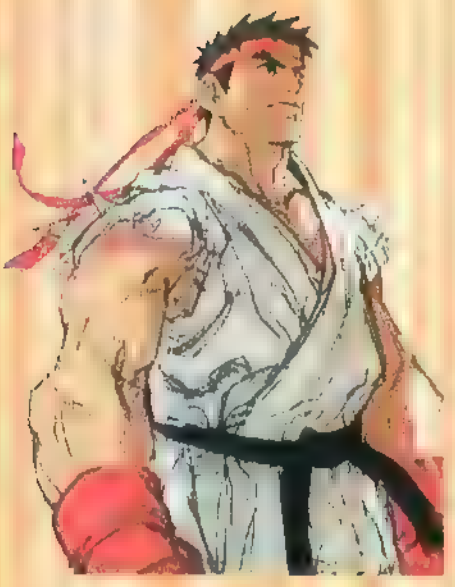
EX OVERHEADS

Estas são versões um pouco mais rápidas e fortes dos Overheads. Seu personagem não fica com as sombras EX como nos EX Specials, mas mesmo assim há gasto na barra de Super. Eles são feitos da mesma maneira que um Overhead comum, mas com dois botões de soco ou chute, ou seja, ↓↓ com SS ou CC.

LUTE COM GOUKI (AKUMA)

Na tela de seleção de personagens, coloque o cursor em Ryu e pressione ↓↓↑, em Ken aperte ↑↑↓, em Ryu ↑, em Ken ↓, em Sean ↓↓↑↓↑↑↑, e Akuma aparecerá sobre Sean.

Se você quiser deixá-lo na tela de seleção como personagem selecionável direto, você deve ter acesso ao Test Menu. Então vá para o Configuration, entre em Game Setting e, no controle do primeiro jogador, na opção Timer aperte Start 3 vezes, no Event aperte CM 2 vezes, no Screenmode aperte CF 3 vezes, no Bonus Game aperte Start 1 vez e no Damage aperte CR 4 vezes. Feito isso Gouki estará selecionável direto.



RYU

SPECIAL MOVES

***(Hadouken):** ↓↘→ + S
***(Tatsumakisenpuukyaku):** ↓↙← + C (pode ser feito no ar)
***(Shoryuken):** →↓↘ + S
***(Joudan Sokutou Geri):** ←↙↓↘→ + C
(Sakotsu Wari): → + SM
(Ippon Seoi Nage): →,SM ou →,SF
(Tomoe Nage): →,CM ou →,CF

SUPER ARTS

I. Shinkuu Hadouken:
↓↘→↓↘→ + S
[MAX 2 Lvl] [5 Hits]
II. Shin Shoryuken:
↓↘→↓↘→ + S
[MAX 1 Lvl] [4 Hits de perto] [6 Hits de longe]
III. Denjin Hadouken:
↓↘→↓↘→ + segure S para carregar
[MAX 2 Lvl] [4 Hits]

COMBOS

Combo 1: SR agachado , CR agachado, 2 em 1 (cancel) em Fire Ball (↓↘→+S)
Notas: linke o SR agachado e CR agachado. Você pode substituir o LINK SR agachado e CR agachado pelo LINK SR em pé e CR em pé

Combo 2: CR agachado, CR agachado, 2 em 1 (cancel) em Fire Ball (↓↘→+S)
Nota: linke os 2 CR agachados

Combo 3: Pulo com SF, CM agachado, 2 em 1 (cancel) em Fire Ball (↓↘→+S)
Notas: Este combo é conhecido desde SF2. Você pode substituir o CM agachado por um SM agachado ou por um SF agachado. Pode substituir o Fire Ball (↓↘→+S) com um EX Fire Ball (↓↘→+SS) ou com um EX Hurricane (↓↙←+CC)

Combo 4: SM em pé, 2 em 1 (cancel) em Fire Ball (↓↘→+S) ou EX Fireball (↓↘→+SS)
Notas: Você pode substituir o SM em pé por um SF em pé ou SF agachado

Combo 5: Pulo com CF, CM em pé (Knee), 2 em 1(cancel) em Hurricane (↓↙←+C) ou EX Hurricane (↓↙←+CC)

Combo 6: Pulo com SF, SM em pé, 2 em 1(cancel) em Dragon (→↓↘+S) ou EX Dragon (→↓↘+SS)
Notas: Você pode substituir o SM em pé por um SR em pé, SM agachado, CM em pé (Knee), ou CM agachado

Combo 7: Pulo com SF, SM em pé, SF em pé, CF em pé
Notas: Você pode substituir o Pulo com SF por um Pulo com CM ou Pulo com CF. Lembre-se que você deve linkar o chain SF em pé e CF em pé, após o SM em pé

Combo 8: Pulo com SF, CM em pé (Knee), 2 em 1(cancel) em Joudan Sokutou Geri com CR (←↙↓↘→+CR)
Notas: Você pode substituir o Joudan Sokutou Geri com CR (←↙↓↘→+CR) por uma versão EX dele. Ou pode fazer um Hurricane (↓↙←+C) após isto

Combo 9: Pulo com CF, CM agachado, 2 em 1(cancel) em Dragon com SF (→↓↘+SF) ou EX Shoryuken (→↓↘+SS)

Combo 10: EX Joudan Sokutou Geri, pegue o oponente ainda no ar com um Dragon (→↓↘+S) ou EX Shoryuken (→↓↘+SS)
Notas: Se você quiser, após o EX Joudan Sokutou Geri você pode saltar para cima do oponente e fazer um EX Hurricane (↓↙←+CC)

SUPER ART COMBOS

Combo 1: EX Joudan Sokutou Geri, pegue o oponente ainda no ar com um Dragon (→↓↘+S), cancele com super em qualquer Super Art Dragon com SF (→↓↘+SF), cancele com super em Shinkuu Hadouken

Combo 2: Voadora com SF, SF em pé, 2 em 1(cancel) em Hadouken, cancele com super em Shinkuu Hadouken
Notas: Você pode substituir a voadora com SF por uma voadora com CM ou voadora com CF. Pode também substituir o SF em pé por um SF agachado, CM em pé, ou CM agachado

Combo 3: Pegue o oponente no ar com SF agachado e acerte-o ainda no ar com um Shinkuu Hadouken

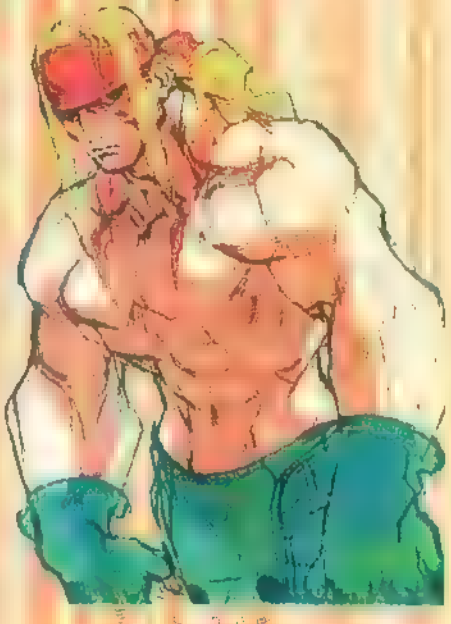
Combo 4: EX Joudan Sokutou Geri e pegue o oponente ainda no ar com um Shinkuu Hadouken ou EX Hurricane (↓↙←+CC)

Combo 5: Com duas barras de Super cheias, voadora com CF, CM em pé, 2 em 1(cancel) em EX Joudan Sokutou Geri (←↙↓↘→+CC), pegue o oponente ainda no ar com uma Fire Ball com SR (↓↘→+SR), cancele com super em Shinkuu Hadouken para pegar o oponente ainda no ar

Combo 6: Pegue o oponente no ar com SF agachado e cancele com super em Shin Shoryuken
Notas: Você pode pegar o oponente ainda no ar com uma Fire Ball com SF (↓↘→+SF) ou um Hurricane com CF (↓↙←+CF) após o Super

Combo 7: Voadora com SF, CM agachado, 2 em 1(cancel) em Hadouken (↓↘→+S), cancele com super em Shin Shoryuken, corra e pegue o oponente ainda no ar com um Dragon (→↓↘+S)
Notas: Você pode substituir o CM agachado com um SF em pé, SF agachado, ou CM em pé. Pode pegar o oponente no ar com um Joudan Sokutou Geri com CF (←↙↓↘→+CF), Hurricane com CF (↓↙←+CF), ou uma Fire Ball com SF (↓↘→+SF)

Combo 8: Voadora com CF, CM agachado, 2 em 1(cancel) em Dragon com SF (→↓↘+SF), cancele com super em Denjin Hadouken
Nota: Carregue o Denjin enquanto o oponente está no chão e solte quando estiver pronto



ALEX

SPECIAL MOVES

(Head Butt): ← + SF
***(Flash Chop):** ↓↘→ + S
(Sleeper Hold): Faça um Flash Chop, enquanto o oponente se vira, ←+SF
(Back Drop): Faça um Flash Chop, enquanto o oponente se vira, →↘↓↙← + S
(Cross Chop): ↓ + SF
(Flying Cross Chop): Pulo, Segure ↓ + SF
(Chop): → + SM

***(Air Stomp):** (c) ↓↑ + C
***(Air Knee-Smash):** →↓↘ + C
***(Slashing Elbow):** (c) ←→ + C
(Power Bomb): →↘↓↙← + S
(Body Slam): →,SM ou SF

SUPER ARTS

I. Hyper Bomb:
360° + S
[MAX 1 Lvl] [3 Hits]
II. Boomerang Raid:
↓↘→↓↘→ + S
[MAX 2 Lvl] [5 Hits]
III. Stun Gun Headbutt:
↓↘→↓↘→ + S
[MAX 1 Lvl] [4 Hits + Stun]

COMBOS

Combo 1: CR em pé, 2 em 1 (cancel) em Power Bomb (→↘↓↙←+S)

Combo 2: CM em pé (Knee), 2 em 1 (cancel) em Flash Chop com SR (↓↘→+SR)
Nota: Você pode substituir o CM em pé por um SM em pé

Combo 3: Voadora com SF, CM em pé (Knee), 2 em 1 (cancel) em Flash Chop com SR (↓↘→+SR)
Nota: Você pode substituir o CM em pé (Knee) por SM em pé

Combo 4: Voadora com CF, 2 em 1 (cancel) em Cross Chop (↓+SF)

Combo 5: Voadora com CF, SM em pé, 2 em 1 (cancel) em Flash Chop com SR (↓↘→+SR)

Combo 6: Voadora com CF, CM em pé (Knee), 2 em 1 (cancel) em Flash Chop com SR

Combo 7: Voadora com SF, Headbutt (←+SF)

Combo 8: Flash Chop com SM (↓↘→+SM), 2 em 1 (cancel) em Power Bomb (→↘↓↙←+S)

Combo 9: Flash Chop com SF (↓↘→+SF), CM em pé (Knee), Flash Chop com SR (↓↘→+SR)

Combo 10: Flash Chop com SF (↓↘→+SF), CM em pé (Knee), 2 em 1 (cancel) em EX Air Knee-Smash

Combo 11: Flash Chop com SF (↓↘→+SF), Chokehold (←+SF)
Nota: Você pode substituir o Flash Chop com SF por um Flash Chop com SM

Combo 12: Flash Chop com SF (↓↘→+SF), Back Drop (→↘↓↙←+SF)
Nota: Você pode substituir o Flash Chop com SF por um Flash Chop com SM

Combo 13: Flash Chop com SF (↓ ↘ → +SF), Flash Chop com SM (↓↘→+SM)

Combo 14: Flash Chop com SF (↓ ↘ → +SF), Flash Chop com SM (↓↘→+SM), 2 em 1 (cancel) em Power Bomb (→↘↓↙←+S)

Combo 15: Flash Chop com SF (↓ ↘ → +SF), Flash Chop com SM (↓↘→+SM), Chokehold (←+SF)

Combo 16: Slashing Elbow contra uma voadora, você pode pegar o oponente no ar com uma voadora com SF
Nota: Você pode substituir o Pulo com SF por voadora com CF ou até mesmo um Air-Knee Smash

Combo 17: Voadora com SF, Flash Chop com SM (↓↘→+SM), 2 em 1 (cancel) em Power Bomb (→↘↓↙←+S)
Nota: Você pode substituir a voadora com SF por voadora com CF

Combo 18: Voadora SF, Flash Chop com SF (↓↘→+SF), Chokehold (←+SF)
Notas: Você pode substituir o Flash Chop com SF por um Flash Chop com SM. Pode substituir a voadora com SF por voadora com CF

Combo 19: Voadora com SF, CM em pé, 2 em 1 (cancel) em EX Flash Chop (↓↘→+SS)
Notas: Você pode substituir a voadora com SF por voadora com SM ou CF. Pode substituir o CM em pé (Knee) por SM em pé

Combo 20: Voadora com SF, CM em pé, 2 em 1 (cancel) em EX Slashing Elbow [(c)←→+CC]
Nota: Você pode substituir a voadora com SF por voadora com SM ou CF. Pode substituir o CM em pé (Knee) por SM em pé

Combo 21: Voadora com SF, SM em pé, 2 em 1 (cancel) em EX Air Knee-Smash (→↓↘+CC)
Notas: Você pode substituir a voadora com SF por voadora com SM ou CF. Pode substituir o CM em pé (Knee) por SM em pé

Combo 22: Voadora com SF, CM em pé, 2 em 1 (cancel) em EX Slashing Elbow [(c)←→+CC], 2 em 1 (cancel) em EX Air Knee-Smash (→↓↘+CC)
Notas: Você pode substituir a voadora com SF por voadora com SM ou CF. Pode substituir o CM em pé (Knee) por SM em pé

SUPER ART COMBOS

Combo 1: CR em pé, cancele com super em Hyper Bomb

Combo 2: Flash Chop com SM (↓↘→+SM), cancele com super em Hyper Bomb
Nota: Você pode substituir o Flash Chop com SM pela versão com SF

Combo 3: Voadora com CM, CM em pé (Knee), 2 em 1 (cancel) em Flash Chop com SM (↓↘→+SM), cancele com super em Hyper Bomb

Combo 4: Voadora com CF, SM em pé, cancele com super em Boomerang Raid
Nota: Você pode substituir o SM em pé por CM em pé (Knee)

Combo 5: Voadora com SF, CM em pé (Knee), 2 em 1 (cancel) em Flash Chop com SR (↓↘→+SR), Boomerang Raid
Nota: Você linka o Boomerang Raid após o Flash Chop

Combo 6: Flash Chop com SF (↓↘→+SF), CM em pé (Knee), cancela com super em Boomerang Raid
Nota: Você pode substituir o CM em pé (Knee) por SM em pé

Combo 7: Flash Chop com SF (↓↘→+SF), CM em pé (Knee), 2 em 1 (cancel) em Flash Chop com SR (↓ ↘ → +SR), Boomerang Raid
Comments: Você tem que linkar o Boomerang Raid após o Flash Chop com SR

Combo 8: Flash Chop com SF (↓↘→+SF), CM em pé (Knee), 2 em 1 (cancel) em EX Flash Chop, cancele com super em Boomerang Raid
Nota: Você tem que cancelar com o Boomerang Raid após o 1º hit do Flash Chop

Combo 9: Voadora com SF, CM em pé, 2 em 1 (cancel) em EX Flash Chop (↓↘→+SS), Boomerang Raid
Notas: Você pode substituir a voadora com SF por voadora com SM ou CF. Pode substituir o CM em pé (Knee) por SM em pé. Tem que linkar o Boomerang Raid após o 1º hit do EX Flash Chop

Combo 10: Voadora com SF, CM em pé, 2 em 1(cancel) em EX Slashing Elbow [(c)←,→+CC], Boomerang Raid
Notas: Você pode substituir a voadora com SF por voadora com SM ou CF. Pode substituir o CM em pé (Knee) por SM em pé. Você tem que linkar o Boomerang Raid após o 2º hit do EX Slashing Elbow

Combo 11: Overhead (↓↓+S ou C), Boomerang Raid
Notas: O Overhead deve acertar o mais tarde possível. Você tem que linkar o Super após o Overhead

Combo 12: Flash Chop com SF (↓↘→+SF), cancele com super em Stun Gun Headbutt

Combo 13: Flash Chop com SF (↓↘→+SF), Stun Gun Headbutt, Flash Chop com SF (↓↘→+SF), 2 em 1 (cancel) em Powerbomb (→↘↓↙←+S)

Combo 14: Flash Chop com SF (↓↘→+SF), Stun Gun Headbutt, Flash Chop com SF (↓↘→+SF), Chokehold

Combo 15: Flash Chop com SF (↓↘→+SF), 2 em 1 (cancel) em Flash Chop com SM (↓↘→+SM), cancele com super em Stun Gun Headbutt

Combo 16: Flash Chop com SF (↓↘→+SF), 2 em 1 (cancel) em Flash Chop com SM (↓↘→+SM), cancele com super em Stun Gun Headbutt

YUN

SPECIAL MOVES

***(Ze Sho Hohou):** ↓↘→ + S
***(Senkyu Tai):** ↓↘→ + C
***(Tetsu Zankou):** →↘→ + S
(Kobo Kushi): ↓↙← + S
(Fake Kobo Kushi): ↓↙← + SSS
(ZenpouTenshin): →↘↓↙← + C
(Raigeki Shu): segure ↘+C (no ar)
(Senpuukyaku): →,CM repetidamente
(Monkey Flip): →,SM ou →,SF
(Knee Pummel): →,CM ou →,CF

SUPER ARTS

I. You Hou:
↓↘→↓↘→ + S
[MAX 1 Lvl] [3 Hits]
II. Soural Rengeki:
↓↘→↓↘→ + S
[MAX 3 Lvl] [8 Hits]
III. Genei Jin:
↓↘→↓↘→ + S
[MAX 1 Lvl] [N/D]

COMBOS

Combo 1: SM em pé, SF em pé (2-Hits)
Nota: Você deve linkar o SM em pé com o SF em pé

Combo 2: SR em pé, CR em pé, SM em pé
Notas: Você pode linkar alguns SR antes de pressionar CR em pé. Pode linkar pelo menos dois SR nos personagens de tamanho normal. Três em personagens maiores. Quatro em Hugo

Combo 3: SR em pé, CR em pé, SM em pé, 2 em 1 (cancel) em Lunging Punch com SR (↓↘→+SR)
Nota: Você pode também substituir o Lunging Punch com o Rolling Kick com CM (↓↘→+CM)

Combo 4: Pegue um oponente no ar com um CM em pé, acerte-o ainda no ar com um Lunging Punch com SF (↓↘→+SF)

Combo 5: Dive Kick (Pulo, ↘+C), CM em pé, cancele com super pulo em Kobo Kushi, siga com EX Body Check (→↓↘+SS) e pegue o oponente com EX Lunging Punch (↓↘→+SS)
Notas: Ao invés de fazer o EX Body Check e pegar o oponente ainda no ar com o EX Lunging Punch, você pode cancelar com super no You Hou após o Kobo Kushi, Super Pulo com chain combo SR - →+SF no ar, isto deve ser feito no canto e apenas funciona em personagens grandes (Alex, Hugo)

Combo 6: Dive Kick (Pulo, ↘+C), CM em pé, 2 em 1 (cancel) em Lunging Punch com SR (↓↘→+SR)
Nota: Você pode substituir o Dive Kick (Pulo, ↘+C) com seu chain aéreo

Combo 7: Dive Kick (Pulo, ↘+C), CM em pé, 2 em 1 (cancel) em EX Body Check (→↓↘+SS)
Nota: Você pode substituir o Dive Kick (Pulo, ↘+C) por seu chain aéreo

Combo 8: Dive Kick (Pulo, ↘+C), SR em pé - CR em pé - SM em pé, 2 em 1 (cancel) em um Body Check com SR (→↓↘+SR)
Nota: Você pode substituir o Dive Kick (Pulo, ↘+C) por seu chain aéreo

Combo 9: Dive Kick (Pulo, ↘+C), SR em pé - CR em pé - SM em pé, 2 em 1 (cancel) em EX Body Check (→↓↘+SS), pegue o oponente ainda no ar com um Lunging Punch com SF (↓↘→+SF)
Nota: Você pode substituir o Dive Kick (Pulo, ↘+C) por seu chain aéreo

SUPER ART COMBOS

Combo 1: SR em pé - CR em pé - SM em pé, cancele com super em You-Hou

Combo 2: SM em pé - SF em pé - ←+SF, cancele com super em You-Hou
Nota: Você pode acrescentar uma voadora no começo deste combo

Combo 3: Acerte o oponente no ar com um CM em pé, pegue-o ainda no ar com um Bodycheck com um SR (→↓↘+SR), com ele ainda no ar, acerte um You-hou, sem deixa-lo cair, acerte-o com um Bodycheck com SR (→↓↘+SR)

Combo 4: Knee Pummel (→,CM), pegue o oponente ainda no ar com You Hohou e acerte-o ainda no ar com um golpe normal
Notas: Pode ser feito em qualquer lugar, mas de preferência, no canto

Combo 5: Dive Kick (Pulo, ↘+C), SM em pé - SF em pé - ←+SF, cancele com super em You-Hou, pegue o oponente ainda no ar com um Bodycheck com SR (→↓↘+SR)
Notas: Funciona melhor no canto. Se o oponente estiver perto do canto, pegue-o ainda no ar com um Lunging Punch com SF (↓↘→+SF) após o Bodycheck. Você pode também acrescentar um CF em pé após o Bodycheck com SR (→↓↘+SR)

Combo 6: Voadora com SR - →+SF (chain aéreo), SF agachado (2-Hits), SR em pé - CR em pé - SM em pé, 2 em 1 (cancel) em Bodycheck com SR (→↓↘+SR), cancele com super em You Hou, pegue o oponente ainda no ar com um Bodycheck com SR (→↓↘+SR), acerte-o ainda no ar com um Lunging Punch com SR (↓↘→+SR)

Combo 7: Dive Kick (Pulo, ↘+C), CM agachado, cancele com super em You-Hou, pegue o oponente ainda no ar com um Bodycheck com SR (→↓↘+SR)

Combo 8: Dive Kick (Pulo, ↘+C), SR em pé - CR em pé - SM em pé, 2 em 1 (cancel) em um Bodycheck com SR (→↓↘+SR), cancele com super em You-Hou, pegue o oponente ainda no ar com um Bodycheck com SR (→↓↘+SR)
Nota: Se seu oponente estiver perto do canto, pegue-o ainda no ar com um Lunging Punch com SF (↓↘→+SF), após o Bodycheck

Combo 9: Dive Kick (Pulo, ↘+C), SR em pé - CR em pé - SM em pé, 2 em 1 (cancel) em um Rolling Kick com CM (↓↘→+CM), cancele com super em You-Hou, pegue o oponente ainda no ar com um Bodycheck com SR (→↓↘+SR), acerte-o ainda no ar com um Lunging Punch com SF (↓↘→+SF)
Nota: Deve ser feito próximo ao canto. Você pode substituir o Lunging Punch com SF (↓↘→+SF) por um CF em pé

Combo 10: SM em pé - SF em pé, Sourai Rengeki
Notas: Você pode acrescentar uma voadora no começo deste combo. Você tem que linkar um Sourai Rengeki após o SF em pé

Combo 11: Knee Pummel (→,CM), pegue o oponente ainda no ar com Sourai Rengeki
Nota: Pode ser feito em qualquer lugar da tela

Combo 12: Voadora com SR - →+SF (chain aéreo), SM agachado, SF agachado (2-Hits), Sourai Rengeki

Notas: Você pode substituir o chain aéreo SR - →+SF por um Dive Kick (Pulo, ↘+C). Você tem que linkar o SM agachado com SF agachado. Não esqueça de linkar ■ Sourai Rengeki após o SF agachado

Combo 13: Voadora com SF - →+SF (chain aéreo), SM em pé - SF em pé, SM em pé - SF em pé, Sourai Rengeki
Notas: Você deve linkar o Sourai Rengeki após o SF em pé. Só pode ser feito em personagens grandes (Hugo, Alex)

Combo 14: Voadora com SR - →+SF (chain aéreo), SM em pé - SF em pé, SM em pé, EX Body Check (→↓↘+SS), cancele com super em Sourai Rengeki
Notas: Você pode substituir o chain aéreo SR - →+SF por um Dive Kick (Pulo, ↘+C). O SM em pé após o chain SM em pé - SF em pé funciona contra Ryu, Ken, Gouki (Akuma), Sean e Oro

Combo 15: Voadora com SR - →+SF (chain aéreo), SF agachado (2-Hits), SM em pé - SF em pé, Sourai Rengeki
Notas: Você linka o chain SM em pé - SF em pé após o SF agachado. Não esqueça de linkar o Sourai Rengeki após o chain

Combo 16: Voadora com SR - →+SF (chain aéreo), SM em pé - SF em pé - ←+SF, cancele com super em Sourai Rengeki, pegue o oponente ainda no ar com outro Sourai Rengeki
Notas: O segundo Sourai Rengeki só pode acertar aproximadamente 1 ou 2 hits. Este combo deve ser feito no canto, contra os personagens Ryu, Ken, Gouki (Akuma), Sean, Oro, Urien, Hugo e Alex apenas

Combo 17: Voadora com SF - →+SF (chain aéreo), SM em pé - SF em pé - ←+SF, pegue o oponente ainda no ar com Sourai Rengeki
Nota: Deve ser feito no canto contra personagens grandes (Alex, Hugo)

Combo 18: Voadora com SR - →+SF (chain aéreo), SF agachado (2-Hits), SR em pé - CR em pé - SM em pé, 2 em 1 (cancel) em Bodycheck com SR (→↓↘+SR), Sourai Rengeki
Nota: Você pode escolher linkar ou cancelar com super em Sourai Rengeki após o Bodycheck com SR (→↓↘+SR)

Combo 19: Dive Kick (Pulo, ↘+C), CM agachado, cancele com super em Sourai Rengeki

Combo 20: Dive Kick (Pulo, ↘+C), SR em pé - CR em pé - SM em pé, 2 em 1 (cancel) em um Bodycheck com SR (→↓↘+SR), cancele com super em Sourai Rengeki

Combo 21: Pegue o oponente no ar com um CM em pé, acerte-o ainda no ar com um Bodycheck com um SR (→↓↘+SR), cancele com super em Genei Jin e pegue o oponente ainda no ar com Lunging Punch com SR (↓↘→+SR 5 vezes), CM em pé, acerte-o no ar com um Lunging Punch com SF

Combo 22: Dive Kick (Pulo, ↘+C), SM em pé - SF em pé - ←+SF, cancele com super em Genei-Jin, Lunging Punch com SR (↓↘→+SR 5 vezes), CM em pé, pegue ■ oponente ainda no ar com um Lunging Punch com um SF (↓↘→+SF)
Nota: Deve ser feito no canto

NECRO

SPECIAL MOVES

(Electric Blast): →↓↘ + S, aperte S rapidamente
***(Rising Cobra):** ↓↙← + C
***(Tornado Hook):** ←↙↓↘→ + S
(Snake Fang): ←↙↓↘→ + C
***(Fang Viper):** ↓↙← + S
(Drill Kick): Pulo, ↓ + C (cada chute tem um alcance diferente: CR = longe, CM = médio e CF = perto)
(Uppercut): ↙+SF
(Shoulder Attack): →,SM ou →,SF
(Frankensteiner): →,CM ou →,CF

SUPER ARTS

I. Magnetic Storm:
↓↘→↓↘→ + S
[MAX 2 Lvl] [12 Hits]
II. Slam Dance:
↓↘→↓↘→ + S
[MAX 1 Lvl] [3 Hits]
II. Electric Snake:
↓↘→↓↘→ + S
[MAX 2 Lvl] [3 Hits]

COMBOS

Combos 1: SM em pé, 2 em 1 (cancel) em Snake Fang (←↙↓↘→+C)

Combos 2: SM em pé, 2 em 1 (cancel) em Tornado Hook com SR (←↙↓↘→+SR)

Combos 3: CR em pé - SM em pé, 2 em 1 (cancel) em Snake Fang (←↙↓↘→+C)

Combos 4: ←+CR, 2 em 1 (cancel) em Tornado Hook com SR (←↙↓↘→+SR), pegue o oponente ainda no ar com SF agachado
Nota: Funciona melhor no canto

Combo 5: ←+SM, 2 em 1 (cancel) em Tornado Hook com SR (←↙↓↘→+SR)

Combo 6: ←+CM, 2 em 1 (cancel) em Tornado Hook com SR (←↙↓↘→+SR), pegue o oponente ainda no ar com SF agachado
Nota: Funciona melhor no canto

Combo 7: CR agachado, 2 em 1 (cancel) em Tornado Hook com SR (←↙↓↘→+SR), pegue o oponente ainda no ar com SM em pé
Nota: Funciona melhor no canto

Combo 8: Tornado Hook com SF (←↙↓↘→+SF), quando o oponente estiver virado faça o Snake Fang (←↙↓↘→+C)

Combo 9: Uppercut (↙+SF), pegue o oponente ainda no ar com ←+CF

SUPER ART COMBOS

Combo 1: CR em pé - SM em pé, 2 em 1 (cancel) em Tornado Hook com SR (←↙↓↘→+SR), cancele com super em Magnetic Storm

Combo 2: CR agachado, 2 em 1(cancel) em Tornado Hook com SR (←↙↓↘→+SR), pegue o oponente ainda no ar com SF agachado, quando estiver recuperado do SF agachado, dê o Magnetic Storm

Combo 3: Uppercut (↙+SF), pegue o oponente ainda no ar com SM em pé, cancele com super em Magnetic Storm

Combo 4: Tornado Hook com SF (←↙↓↘→+SF), Electric Blast com SF (→↓↘+SF), cancele com super em Magnetic Storm
Nota: Você pode substituir o Electric Blast com SF (→↓↘+SF) por um Electric Blast com SR (→↓↘+SR)

Combo 5: Shoulder Attack (→,SM), pegue o oponente ainda no ar com Magnetic Storm

Combo 6: Com seu Necro no canto, SM em pé, 2 em 1(cancel) em Snake Fang (←↙↓↘→+C), pegue o oponente ainda no ar com o Uppercut (↙+SF), 2 em 1(cancel) em Electric Blast, cancele com super em Magnetic Storm

Combo 7: Comece acertando o oponente no ar com o Magnetic Storm, SR agachado, 2 em 1(cancel) em Tornado Hook com SR (←↙↓↘→+SR)

Nota: Você pode pegar o oponente ainda no ar com um SF agachado após o Tornado Hook com SR (←↙↓↘→+SR) se você estiver no canto

Combo 8: Tornado Hook com SF (↓↘→+SF), quando estiver virado faça o Slam Dance

Combo 9: CR em pé - SM em pé, 2 em 1(cancel) com Tornado Hook com SM (←↙↓↘→+SM), cancele com super em Electric Snake

Combo 10: ←+CR, ←+CR - SM em pé, 2 em 1(cancel) em Tornado Hook com SM (←↙↓↘→+SM), cancele com super em Electric Snake
Nota: Você tem que linkar os dois ←+CR

Combo 11: ←+CF, SM em pé, cancele com super em Electric Snake

IBUKI

SPECIAL MOVES

***(Kunai):** Pulo,↓↘→ + S
***(Hien):** ←↓↙ + C
***(Kazekiri):** →↓↘ + C
***(Tsumuji):** ↓↙← + C (aperte ↓+CF para virar os personagens abaixo)
(Raida): →↘↓↙← + S
***(Kubiori):** ↓↘→ + C
(Olura Ken): SF, SF repetidamente
(Rush Elbow): → + SM
(Koubekudaki): → + CM
(Bonsho Geri): → + CF repetidamente
(Tobi Saru): → + SM ou SF (no ar)
(Yamikazura): →,SF ou →,SM

SUPER ARTS

I. Kasumi Suzaku:
Pulo,↓↘→↓↘→ + S
[MAX 2 Lvl] [20 Hits]
II.Yoroi Doushi:
↓↘→↓↘→ + S
[MAX 1 Lvl] [13 Hits]
Nota: se feito de perto, ele torna-se um Super Raida que é mais forte
III. Hashin Sho:
↓↘→↓↘→ + S
[MAX 2 Lvl] [6 Hits]

COMBOS

Combo 1: SR em pé - SM em pé, 2 em 1 (cancel) em Raida com SM (→↘↓↙←+SM)

Combo 2: SR em pé - SM em pé - SF em pé, 2 em 1 (cancel) em Raida com SM (→↘↓↙←+SM)
Nota: Você pode substituir o Raida por um Kubiori com CR (↓↘→+CR), Tsumuji (→↘↓↙←+C) ou Kazekiri (→↓↘+C)

Combo 3: SR em pé - SM em pé - SF em pé, 2 em 1 (cancel) em EX Kubiori (↓↘→+CC)
Nota: Você pode substituir o EX Kubiori por EX Kazekiri ou EX Tsumuji

Combo 4: CF agachado, CF em pé, pegue o oponente ainda no ar com CR em pé - CM em pé

Combo 5: Voadora com CM, CR em pé - CM em pé, Provocação (SF+CR)
Nota: Você pode substituir a voadora com CM por qualquer Chain aéreo

Combo 6: Voadora com CM, SR em pé - SM em pé - SF em pé, Provocação (SF+CR)
Nota: Você pode substituir a voadora com CM por qualquer Chain aéreo

Combo 7: De longe, SF em pé, SF em pé, Provocação
Nota: Você pode substituir a voadora com CM por qualquer Chain aéreo

Combo 8: Voadora com CM, CR em pé - CM em pé, 2 em 1 (cancel) em Raida (→↘↓↙←+S)
Nota: Você pode substituir a voadora com CM por qualquer Chain aéreo

Combo 9: Voadora com CM, CR em pé - CM em pé, Tsumuji (↓↙←+C,C)
Nota: Você pode substituir o Tsumuji por um EX Tsumuji, Kubiori (↓↘→+CR), ou um Kazekiri

Combo 10: Voadora com CM, CM em pé, 2 em 1(cancel) em EX Kazekiri (→↓↘+CC)
Nota: Você pode substituir a voadora com CM por qualquer Chain aéreo

Combo 11: Faça uma voadora bem atrasada com Kunai com SR (Pulo, ↓↘→+SR), Overhead (↓↓+S ou C), Raida
Nota: O Raida pode pegar o oponente na defesa. O oponente pode defendê-lo. Funciona melhor no canto

Combo 12: Voadora nas costas com CM, SR em pé - SM em pé - SF em pé, 2 em 1(cancel) em EX Kazekiri (→↓↘+CC), faça uma voadora com SR - →+SF (chain aéreo) quando estiver descendo, CM em pé

SUPER ART COMBOS

Combo 1: EX Hien (←↓↙+C), Kunai (Pulo, ↓↘→+S), cancele com super em Kasumi Suzaku

Combo 2: Voadora nas costas com CM, SR em pé - SM em pé - SF em pé, 2 em 1 (cancel) em EX Kazekiri (→↓↘+CC), conectar um Kunai (↓↘→+S) ou EX Kunai (↓↘→+SS) quando estiver descendo, cancele com super em Kasumi Suzaku

Combo 3: Voadora com CM, SR em pé - SM em pé - SF em pé, cancele com super em Yoroi Doushi
Notas: Se você conectar com o Yoroi Doushi muito de perto ele irá se tornar um Super Raida. Você pode substituir a voadora com CM por qualquer Chain aéreo

Combo 4: Voadora com CM, SR agachado - SM agachado, 2 em 1 (cancel) em Tsumuji, cancele com super em Yoroi Doushi
Notas: Se você conectar com o Yoroi Doushi muito de perto ele irá se tornar um Super Raida. Quanto ao SR em pé - SM em pé - SF em pé, o SF não conecta em outro personagem que não seja Alex ou Hugo. Assim, é aconselhável que você deixe o SF quando estiver fazendo em outro personagem. Você pode substituir a voadora com CM por qualquer Chain aéreo. Você deve cancelar o Tsumuji no 2º Hit

Combo 5: Voadora com CM, CR em pé - CM em pé, cancele com super em Yoroi Doushi
Notas: Se você conectar o Yoroi Doushi muito de perto ele irá se tornar um Super Raida. Você pode também substituir a voadora com CM por qualquer Chain aéreo

Combo 6: Voadora com CM, SM agachado, cancele com super em Hashin Sho
Nota: Você pode substituir a voadora com CM por qualquer Chain aéreo

Combo 7: →+CM, cancele com super em Hashin Sho, pegue o oponente ainda no ar com qualquer juggle

Combo 8: Overhead (↓↓+S ou C), cancele com super em Hashin Sho, pegue o oponente ainda no ar com qualquer juggle

Combo 9: Voadora com CM, SR agachado - SM agachado, 2 em 1(cancel) em Tsumuji, cancele com super em Hashin-Sho, pegue o oponente ainda no ar com um CF em pé de perto, acerte-o ainda no ar com CR em pé de perto - CM em pé (Knee)
Notas: Após o CM em pé, o combo meter

irá registrar. Faça um Hien (←↓↙+C) para surpreender os oponentes. Você pode também substituir a voadora com CM por qualquer Chain aéreo

Combo 10: SR em pé - SM em pé - SF em pé, 2 em 1(cancel) em Tsumuji, cancele com super em Hashin Sho
Nota: Você deve cancelar o Tsumuji no 2º Hit

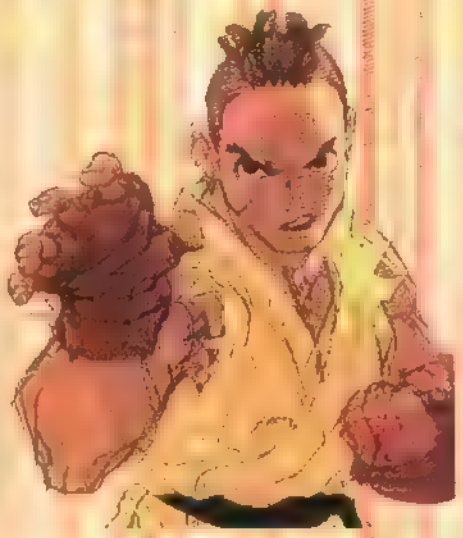
Combo 11: CR agachado - SM agachado, 2 em 1(cancel) em Tsumuji com CR (↓↙←+CR), cancele com super em Hashin Sho, pegue o oponente ainda no ar com um CF em pé de perto, acerte-o ainda no ar com CR em pé - CM em pé

Combo 12: De longe com SF em pé - SF em pé, cancele com super em Hashin-Sho, pegue o oponente ainda no ar com um CF em pé de perto, acerte-o ainda no ar com um CR em pé de perto - CM em pé de perto (Knee)
Notas: Após o CM em pé o combo meter irá registrar. Faça um EX Hien (←↓↙+C) para surpreender o oponente e então arremesse um Kunai ou EX Kunai

Combo 13: Voadora com CM, SR em pé - SM em pé - SF em pé, cancele com super em Hashin-Sho, pegue o oponente ainda no ar com um CF em pé, acerte-o ainda no ar com um Kazekiri ou EX Kazekiri
Notas: no SR em pé - SM em pé - SF em pé, o SF não conecta em qualquer personagem, apenas em Alex ou Hugo. Então esqueço o SF em outros personagens. Você pode substituir a voadora com CM por qualquer Chain aéreo

Combo 14: Voadora com CM, CR em pé - CM em pé, cancele com super em Hashin Sho, pegue o oponente ainda no ar com um CF em pé, acerte-o ainda no ar com Kazekiri (→↓↘+C)
Nota: Você pode substituir a voadora com CM por qualquer Chain aéreo

Combo 15: Voadora nas costas com CM, SR em pé - SM em pé - SF em pé, 2 em 1 (cancel) em EX Kazekiri (→↓↘+CC), faça uma voadora com SR - →+SF (chain aéreo) quando estiver descendo, ao aterrissar, siga com SR em pé, cancele com super em Hashin Sho, pegue o oponente ainda no ar com um CF em pé de perto, pule e acerte a voadora com CR - →+CM (chain aéreo) (tonteia), faça uma voadora com SF - →+CM (chain aéreo), seguida por outra voadora com CR - →+CM (chain aéreo) (o →+CM não acerta). Neste momento você pode fazer quase qualquer coisa
Notas: Por exemplo, você pode fazer uma voadora nas costas com CM, SR em pé - SM em pé - SF em pé, 2 em 1 (cancel) em Kazekiri com CF (→↓↘+CF), cancele com super em HashinSho (Hugo está morto). Este combo tem que ser começado com Ibuki no canto. Você deve praticar como um louco e conseguir o timing certo para o chain aéreo. Você pode chamar de um combo de 100% mas não um combo infinito.



SEAN

SPECIAL MOVES

***(Sean Tackle):** ↓↘→ + S segure
***(Dragon Smash):** →↓↘ + S, aperte S novamente para 2 hits
(Ground Roll): ↓↙← + S
***(Tornado):** ↓↙← + C
***(Ryu Bi Kyaku):** ↓↘→ + C
(Rushing Headbutt): → + SF
(Over-the-Shoulder Slam): →,SM ou →,SF
(LegThrow): →,CM ou →,CF

SUPER ARTS

I. Hadou Burst:
↓↘→↓↘→ + S
[MAX 3 Lvl] [1 Hit]
II. Shoryu Cannon:
↓↘→↓↘→ + S, aperte S repetidamente
[MAX 3 Lvl][13 Hits]
III. HyperTornado:
↓↘→↓↘→ + S
[MAX 2 Lvl] [12 Hits]

COMBOS

Combo 1: Provocação (SF+CR), siga com Sean Tackle (↓↘→+S)
Notas: Na maioria das vezes, tente começar os combos com ■ provocação. Há muitas oportunidades quando você usa a bola de basquete. Até mesmo se o oponente aparar a bola, siga com o Tackle, porque ele estará na animação do movimento de aparar.

Combo 2: Voadora nas costas com CM, SM em pé, 2 em 1 (cancel) em Dragon Smash com SF (→↓↘+SF)
Nota: Você pode substituir o SM em pé por um SF agachado ou CM agachado

Combo 3: Voadora com SF, CF em pé, 2 em 1(cancel) em Tornado com CF (↓↙←+CF) ou EX Tornado (↓↙←+CC)
Notas: Você pode substituir a voadora com SF por uma voadora com CM ou voadora com CF. Você pode também substituir o CF em pé, por um CM agachado

SUPER ART COMBOS

Combo 1: Voadora com SF, SM em pé - CF em pé, cancele com super em Hadou Burst
Nota: Você tem que linkar o Super após o Chain Combo

Combo 2: Voadora com SF, CF em pé, cancele com super em Hadou Burst
Notas: Você pode substituir o CF em pé por um CM agachado ou um SF em pé ou agachado. Se quiser mais dano, linke ■ Hadou Burst após o CF em pé, se quiser baixo dano, apenas cancele com super em Hadou Burst

Combo 3: Voadora nas costas com CM, SM em pé, 2 em 1 (cancel) em Dragon Smash com SF (→↓↘+SF), cancele com super em Hadou Burst

Combo 4: EX Ryu Bi Kyaku (↓↘→+CC), siga com Hadou Burst
Nota: Você tem que linkar o Hadou Burst após ■ EX Ryu Bi Kyaku (↓↘→+CC)

Combo 5: Leg Throw (→,CM ou CF), pegue o oponente ainda no ar com Hadou Burst
Nota: Deve ser feito no canto

Combo 6: Overhead (↓↓+S ou C), siga com Hyper Tornado
Nota: O Overhead deve golpear o mais atrasado possível. Você deve linkar o Super após o Overhead

Combo 7: Voadora com SF, CF em pé, 2 em 1(cancel) em Tornado com CF (↓↙←+CF) ou EX Tornado (↓↙←+CC), siga com Hadou Burst ou Hyper Tornado
Notas: Você pode substituir a voadora com SF por uma voadora com CM ou voadora com CF. Você pode também substituir o CF em pé por um CM agachado. Você pode linkar um super após um Tornado com CF (↓↙←+CF) ou um EX Tornado (↓↙←+CC). É mais fácil linkar os supers após o EX Tornado porque você tem mais tempo para fazer. Mas você pode também fazer ■ Shoryu Cannon após o EX Tornado

Combo 8: Voadora nas costas com CM, SM em pé, 2 em 1(cancel) em Dragon Smash com SF (→↓↘+SF), cancele com super em Shoryu Cannon

Combo 9: Voadora com SF, CF em pé, cancele com super em Shoryu Cannon

Combo 10: Dragon Smash com SF (→↓↘+SF), cancele com super em Shoryu Cannon

Combo 11: SF em pé, siga com HyperTornado
Notas: É de sua escolha se você quer

linkar o Hyper Tornado após o SF em pé ou cancelar com super, o SF em pé no Hyper Tornado. Você pode também substituir o SF em pé por um CF em pé de perto (Knee)

Combo 12: Voadora com SF, SM em pé - CF em pé, cancele com super em Hyper Tornado
Nota: Você tem que linkar o Super após o Chain Combo

Combo 13: Voadora com CF, CM agachado, cancele com super em Hyper Tornado
Comments: Você pode substituir o CM agachado por um SF em pé ou um CF em pé

Combo 14: EX Ryu Bi Kyaku (↓↘→+CC), siga com Hyper Tornado
Nota: Você tem que linkar o Hyper Tornado após o EX Ryu Bi Kyaku (↓↘→+CC)

Combo 15: Overhead (↓↓+S ou C), siga com Hyper Tornado
Nota: O Overhead deve golpear o mais atrasado possível. Você deve linkar o Super após o Overhead

Combo 16: Leg Throw (→,CM ou CF), pegue o oponente ainda no ar com Hyper Tornado
Notas: Deve ser feito no canto. O Hyper Tornado vai pegar o oponente ainda no ar com os primeiros hits.

Combo 17: Leg Throw (→,CM ou CF), pegue o oponente ainda no ar com Hyper Tornado
Nota: Em qualquer lugar na tela. Assim que você lançar o oponente, faça o Hyper Tornado e ele vai pegar o oponente com todos os hits, mas só funciona em Hugo

ELENA

SPECIAL MOVES

***(Mallet Smash):** →↘↓↙← + S
***(Rhino Horn):** ←↙↓↘→ + C
***(Scratch Wheel):** →↓↘ + C
***(Spin Scythe):** ↓↙← + C (repetível)
(Handstand Kick): ← + SM ou → + SM
(Sliding Kick): ↘,CF repetidamente
(Leg Tosa): →,SM ou →,SF

SUPER ARTS

I. Spinning Beat:
↓↘→↓↘→ + C
[MAX 2 Lvl] [6 Hits]
II. Brave Dance:
↓↘→↓↘→ + C
[MAX 1 Lvl] [10 Hits]
III. Healing:
↓↘→↓↘→ + S
[MAX 1 Lvl] [recupera 1/4 da energia]

COMBOS

Combo 1: Mallet Smash (↓↙←+S), Slide (↘+CF)

Combo 2: Mallet Smash com SF (↓↙←+SF), 2 em 1(cancel) em Scratch Wheel com CF (→↓↘+CF)

Combo 3: Overhead (↓↓+S ou C), siga com Scratch Wheel
Nota: Você tem que linkar o Scratch Wheel

Combo 4: SM agachado, 2 em 1(cancel) em Scratch Wheel com CF (→↓↘+CF)
Nota: Você pode substituir o SM agachado por um CR agachado

Combo 5: Voadora com CM, CR agachado, 2 em 1(cancel) em Scratch Wheel com CF (→↓↘+CF)
Nota: Você pode substituir o CR agachado por um SM em pé ou SM agachado

Combo 6: Voadora com CM, SM agachado, pegue o oponente ainda no ar com EX Rhino Horn (→↓↘+CC)

Combo 7: Voadora com CF, Handstand Kick (→+SM), Slide (↘+CF)
Notas: Não faz combo. Você pode somar um CR em pé após a voadora com CF. Isso funciona nos oponentes mais lerdos

Combo 8: Voadora com CF, CR em pé, 2 em 1(cancel) em Scratch Wheel com CF (→↓↘+CF)
Notas: Você pode substituir a voadora com CF por uma voadora com SF, voadora com CM, ou até mesmo por chain aéreo. Você também pode usar o EX Scratch Wheel

Combo 9: Voadora com CF, 2 em 1(cancel) em Scratch Wheel com CF (→↓↘+CF)
Nota: Você pode substituir a voadora com CF por uma voadora com SF, voadora com CM, ou até mesmo por chain aéreo

Combo 10: Voadora com CF, SM agachado, 2 em 1(cancel) em Spin Scythe (↓↙←+C) ou EX Spin Scythe (↓↙←+CC), pegue o oponente ainda no ar com uma voadora com SF ou voadora com CF

Combo 11: Voadora com SF, SM agachado, 2 em 1(cancel) em EX Spin Scythe, pegue o oponente ainda no ar, com um EX Scratch Wheel
Nota: Deve ser feito no canto

SUPER ART COMBOS

Combo 0: Overhead, siga com Brave Dance ou Spinning Beat
Nota: O Overhead deve acertar o mais atrasado possível. Você deve linkar o Super após o Overhead

Combo 1: Mallet Smash com SF (↓↙←+SF), cancele com super em Brave Dance ou Spinning Beat

Combo 2: Mallet Smash com SF (↓↙←+SF), SM agachado, cancele com super em Brave Dance
Nota: O Mallet Smash precisa acertar bem baixo. Você deve linkar o SM agachado após o Mallet Smash

Combo 3: Voadora com CF, CR em pé, 2 em 1(cancel) em Scratch Wheel com CM (→↓↘+CM) ou CF (→↓↘+CF), cancele com super em Brave Dance ou Spinning Beat

Combo 4: Voadora com SF, SM agachado, cancele com super em Brave Dance ou Spinning Beat

Combo 5: Voadora com SF, SM agachado, 2 em 1(cancel) em EX Spin Scythe, pegue o oponente ainda no ar com um Spinning Beat no último golpe do EX Spin Scythe, então faça outro Spinning Beat para pegar o oponente ainda no ar
Nota: Exige prática e você deve calcular bem o timing

Combo 6: Voadora com CM, SM agachado, 2 em 1(cancel) em EX Spin Scythe (↓↙←+CC), pegue o oponente ainda no ar com Scratch Wheel com CM (→↓↘+CM), acerte-o ainda no ar com Spinning Beat

Combo 7: Voadora com CF, SM agachado, 2 em 1(cancel) em EX Spin Scythe (↓↙←+CC), pegue o oponente ainda no ar com uma voadora com SF, acerte-o ainda no ar com um Spinning Beat ou Brave Dance
Nota: Assim que ele cair após a voadora com SF, espere até que ele esteja perto de você, então siga com o Spinning Beat ou Brave Dance

KEN

SPECIAL MOVES

***(Hadouken):** ↓↘→ + S
***(Tatsumakisenpuukyaku):** ↓↙← + C (pode ser feito no ar)
***(Shoryuken):** →↓↘ + S
(Inazuma Kakatowari): →+CM

(Ippon Seoi Nage): →,SM ou →,SF
(Knee Smash): →,CM
(Tomoe Nage): →,CF

SUPER ARTS

I. Shoryu Reppa:
↓↘→↓↘ + S
[MAX 1 Lvl] [11 Hits]
II. Shinryuken:
↓↘→↓↘→ + C, aperte C repetidamente
[MAX 1 Lvl] [15 Hits]
III. Shippu Jinrai Kyaku:
↓↘→↓↘→ + C, aperte C repetidamente
[MAX 2 Lvl] [13 Hits]

COMBOS

Combos 1: SR agachado, CR agachado, 2 em 1(cancel) em Fire Ball (↓↘→+S)
Notas: Linke o SR agachado e CR agachado. Você pode substituir o LINK SR agachado ■ CR agachado por um LINK SR em pé e CR em pé

Combos 2: CR agachado, CR agachado, 2 em 1(cancel) em Fire Ball (↓↘→+S)
Nota: Linke os dois CR agachado

Combo 3: Voadora com SF, CM agachado, 2 em 1(cancel) em Fire Ball (↓↘→+S)
Notas: Você pode substituir o CM agachado com um CR agachado ou com um SF agachado. Você pode substituir o Fire Ball (↓↘→+S) por um EX Fire Ball (↓↘→+SS) ou por um EX Hurricane (↓↙←+CC)

Combo 4: Voadora com SF, CM agachado, 2 em 1(cancel) em Dragon com SF (→↓↘+SF)
Notas: Você pode substituir a voadora com SF por uma voadora com CM ou uma voadora com CF. Você pode substituir o Dragon com SF (→↓↘+SF) por um EX Dragon (→↓↘+SS)

Combo 5: Voadora com SF, CM agachado, 2 em 1(cancel) em Hurricane com CF (↓↙←+CF)
Nota: Você pode substituir a voadora com SF por uma voadora com CM ou uma voadora com CF

Combo 6: Acerte o oponente no ar com SM em pé, imediatamente faça um Hurricane com CF (↓↙←+CF)

Combo 7: Voadora com SF, SM em pé - SF em pé, 2 em 1(cancel) em Hurricane com CF (↓↙←+CF)

Combo 8: Voadora com um EX Hurricane (↓↙←+CC), então pegue o oponente ainda no ar com um Dragon com qualquer S

Combo 9: Voadora nas costas com CM, SF em pé, 2 em 1(cancel) em Dragon com SF (→↓↘+SF)

SUPER ART COMBOS

Combo 1: Voadora com SF, CM agachado, cancele com super em qualquer Super Art.
Notas: Você pode substituir a voadora com

SF por uma voadora com CM ou voadora com CF. Você pode também substituir o CM agachado por um SF agachado

Combo 2: Voadora nas costas com CM, SM em pé - SF em pé, 2 em 1(cancel) em Fire Ball (↓↘→+S), cancele com super em qualquer Super Art
Nota: Você pode substituir o chain SM em pé - SF em pé por um chain SM agachado - CM agachado

Combo 3: SM em pé - SF em pé, Dragon com SF (→↓↘+SF), cancela com super em Shoryu Reppa ou Shinryuken
Notas: Você pode também, somar uma Voadora antes do chain SM em pé - SF em pé. Você tem que cancelar o Dragon com super antes do 2º hit

Combo 4: Voadora com SF, CM agachado, EX Hurricane (↓↙←+CC), siga com Shoryu Reppa
Notas: Você pode substituir a voadora com SF por uma voadora com CM ou voadora com CF. Você tem que linkar o Shoryu Reppa após o EX Hurricane

Combo 5: CM agachado, cancele com super em Shinryuken
Nota: Você pode substituir o CM agachado por um SF agachado

Combo 6: Voadora com SF, SF em pé, 2 em 1(cancel) em Dragon com SF (→↓↘+SF), cancele com super em Shinryuken

Combo 7: Inazuma Kakatowari (→+CM), cancele com super em Shippu Jinrai Kyaku

Combo 8: SF em pé, cancele com super em Shippu Jinrai Kyaku

Combo 9: CM agachado, 2 em 1(cancel) em Fire Ball (↓↘→+S), cancele com super em Shippu Jinrai Kyaku

Combo 10: Voadora com SF, SM em pé - SF em pé, cancele com super em Shippu Jinrai Kyaku

Combo 11: Voadora com SF, CM agachado, EX Hurricane (↓↙←+CC), siga com Shippu Jinrai Kyaku
Notas: Você pode substituir a voadora com SF por uma voadora com CM ou voadora com CF. Você tem que linkar o Shoryu Reppa após o EX Hurricane

HUGO

SPECIAL MOVES

***(Giant Pummel Bomb):** ↓↙← + S
(Moonsault Press): 360° + S
(AirToss): →↘↓↙← + C (pode ser seguido por um Shotdown Backbreaker)
(Shotdown Backbreaker): →↓↘ + C
***(Monster Lariat):** ↓↘→ + C
(Splash): Pulo,↓+SF
(ChokeHold): →,SM
(Body Slam): →,SF

SUPER ARTS

I. Gigas Breaker:
720° + S
[MAX 1 Lvl] [3 Hits]
II. Megaton Press:
↓↘→↓↘→ + C
[MAX 2 Lvl] [1 Hits]
III. Hammer Mountain:
↓↘→↓↘→ + S
[MAX ? Lvl] [5 Hits]

COMBOS

Combo 1: SR em pé 5 vezes
Nota: Você tem que linkar os SR em pé

Combo 2: SR agachado 4 vezes
Nota: Você tem que linkar os SR agachado

Combo 3: Voadora com CM, SR em pé 5 vezes
Nota: Você pode substituir a voadora com CM por um Splash (Pulo,↓+SF), ou uma voadora com CF. Você ainda pode substituir os SR em pé por SR agachado

Combo 4: Splash (Pulo,↓ + SF), SR em pé 5 vezes

Combo 5: AirToss (→↘↓↙←+C), siga com um Shotdown Backbreaker com CF (→↓↘+CF)

Combo 6: Air Toss (→↓↘+C), pegue o oponente ainda no ar com Monster Lariat com CF (↓↘→+CF)

Combo 7: Giant Pummel Bomb com SR (↓↙←+SR), CM em pé

Combo 8: Giant Pummel Bomb com SM (↓↙←+SM) ou SF (↓↙←+SF), SF em pé

Combo 9: Chokehold (→,SM), pegue o oponente ainda no ar com um SM agachado
Nota: Deve ser feito no Canto

SUPER ART COMBOS

Combo 1: AirToss (→↘↓↙←+C), siga com um Megaton Press

Combo 2: Air Toss (→↘↓↙←+C), pegue o oponente ainda no ar com Hammer Moutain
Nota: Se bem que este combo não compensa, pega o oponente no ar com apenas 1 hit

Combo 3: SR em pé 5 vezes, cancele com super em Hammer Mountain

Combo 4: Chokehold (→,SM), pegue o oponente ainda no ar com um SR agachado, acerte-o ainda no ar com Hammer Mountain
Nota: Deve ser feito no canto

Combo 5: Giant Pummel Bomb com SM (↓↙←+SM) ou SF (↓↙←+SF), SR agachado, cancele com super em Hammer Mountain
Nota: Você pode somar mais 4 SR agachado antes de cancelar no Super

Combo 5: Splash (Pulo,↓ + SF), SR em pé 5 vezes (6 vezes se feito por trás), cancele com super em Hammer Mountain

URIEN

SPECIAL MOVES

***(Chariot Tackle):** (c) ←→ + S
***(Violent Knee Drop):** (c) ↓↑ + C
***(Dangerous Headbutt):** (c) ↓↑ + S
***(Metallic Sphere):** ↓↘→ + S
(Flailing Punch): →+SM
(Rushing Front Kick): →+CM
(Power Bomb Slam): →, SM ou →, SF
(Chokehold): →, CM ou →, CF

SUPER ARTS

I. Tyrant Punish (Slaughter):
↓↘→↓↘→ + S
[MAX 2 Lvl] [5 Hits]
II. Jupiter (Temporal) Thunder:
↓↘→↓↘→ + S
[MAX 2 Lvl] [5 Hits]
III. Aegis Reflector:
↓↘→↓↘→ + S
[MAX 2 Lvl] [N/A Hits]
Nota: Você pode ter até dois reflectors na tela

COMBOS

Combo 1: SF agachado, pegue o oponente ainda no ar com uma voadora com SF ou um SF em pé

Combo 2: SF agachado, 2 em 1(cancel) em Dangerous Headbutt com SR [(c)↓↑+SR] ou com SM [(c) ↓↑+SM]

Combo 3: Voadora com SF, SF agachado, pegue o oponente ainda no ar com um Chariot Tackle com CM [(c)←→+CM]
Nota: Você pode substituir a voadora com SF por uma voadora com CF

Combo 4: Voadora com SF, SF agachado, pegue o oponente ainda no ar com um Dangerous Headbutt com SR [(c)↓↑+SR] ou SM [(c)↓↑+SM]

Combo 5: Voadora com CF, CR agachado, pegue o oponente ainda no ar com um Dangerous Headbutt com SR [(c)↓↑+SR]

Combo 6: Voadora com CF, CR agachado, 2 em 1(cancel) em Chariot Tackle com CR [(c)←→+CR]

Combo 7: Voadora com CF, SR em pé - SM em pé, 2 em 1(cancel) em Chariot Tackle com CM [(c)←→+CM] ou EX Chariot Tackle [(c)←→+CC]

Combo 8: SF agachado, 2 em 1(cancel) em EX Dangerous Headbutt, pegue o oponente ainda no ar com um Metallic Sphere com SR (↓↘→+SR)
Nota: Você pode substituir o Metallic Spehere com um Chariot Tackle com CM [(c)←→+CM]

Combo 9: SF agachado, pegue o oponente ainda no ar com um EX Dangerous Headbutt [(c)↓↑+SS], SF agachado, acerte-o ainda no ar com um EX Dangerous Headbutt [(c)↓↑+SS], pegue-o no ar com um Metallic Sphere com SF (↓↘→+SF)

Combo 10: Voadora com SF, SF agachado, pegue o oponente ainda no ar com um EX Headbutt [(c)↓↑+SS], SF agachado, acerte-o ainda no ar com um EX Headbutt
Notas: Há uma regra para os juggles: após 6 hits com o oponente no ar, você não pode mais fazer juggles (acertá-lo ainda no ar). Seu hit vai apenas passar direto. Tente acertar apenas com o 2º hit do SF agachado para continuar com o juggle.

Combo 11: Voadora com SF, SF agachado, pegue o oponente ainda no ar com um EX Headbutt [(c)↓↑+SS], SF agachado, SF em pé

Combo 12: EX Chariot Tackle, CR agachado, EX Chariot Tackle, etc...
Notas: Você tem que linkar o CR agachado após o EX Chariot Tackle. Isto exige muito timing. Você pode continuar fazendo isto enquanto tiver energia em sua barra de Super. Escolha um Super Art que tenha uma barra de Super, maior, como o Tyrant Punish

SUPER ART COMBOS

Combo 1: SR em pé - SM em pé, cancele com super em Tyrant Punish ou Jupiter Thunder

Combo 2: EX Dangerous Headbutt [(c)↓↑+SS], SF agachado, pegue o oponente ainda no ar com um Tyrant Punish ou Jupiter Thunder
Nota: Prefira usar o Jupiter Thunder ao Tyrant Punish

Combo 3: SF agachado, pegue o oponente ainda no ar com um EX Dangerous Headbutt [(c)↓↑+SS], Metallic Sphere com SR (↓↘→+SR), acerte-o ainda no ar com um Tyrant Punish ou Jupiter Thunder
Notas: Você pode substituir o Metallic Sphere por um Chariot Tackle com CR ou CM [(c)←→+CR ou CM]

Combo 4: Voadora com SF, SF agachado, pegue o oponente ainda no ar com um EX Dangerous Headbutt [(c)↓↑+SS], acerte-o ainda no ar com um Chariot Tackle com CR [(c)←→+CR], pegue-o no ar com um Tyrant Punish ou Jupiter Thunder

Combo 5: Voadora com SF, SR em pé - SM em pé, 2 em 1(cancel) em Chariot Tackle com CR [(c)←→+CR], cancela com super em Tyrant Punish

Combo 6: Voadora com CF, SR em pé - SM em pé, 2 em 1(cancel) em EX Chariot Tackle [(c)←→+CC], siga com Tyrant Punish
Nota: Você tem que linkar o Tyrant Punish após o 2º hit do EX Tackle

Combo 7: Voadora com CF, SR em pé - SM em pé, 2 em 1(cancel) em Chariot Tackle com CR [(c)←→+CR], cancele com super em Jupiter Thunder

Combo 8: Voadora com CF, SR em pé - SM em pé, 2 em 1(cancel) em Chariot Tackle com CR ou CM [(c)←→+CR ou CM] ou EX Chariot Tackle [(c)←→+CC], siga com Jupiter Thunder
Nota: Você tem que linkar o Jupiter Thunder após o Chariot Tackle

Combo 9: Voadora com SF, SR em pé - SM em pé, 2 em 1(cancel) em Chariot Tackle com CR [(c)←→+CR], cancele com super em Aegis Reflector com SR, voadora com SF, SF agachado, pegue o oponente ainda no ar com um EX Headbutt [(c)↓↑+SS], SF agachado, acerte-o ainda no ar com Chariot Tackle com CM [(c)←→+CM], pegue-o no ar com Jupiter Thunder
Nota: Deve ser feito no canto

Combo 10: SF agachado, pegue o oponente ainda no ar com EX Dangerous Headbutt [(c)↓↑+SS], SF agachado, cancele com super em Aegis Reflector com SM+SF, isto ativa a um ângulo de 45 graus

Combo 11: Voadora com SF, SR em pé - SM em pé, 2 em 1(cancel) em Chariot Tackle com CR [(c)←→+CR], cancele com super em Aegis Reflector com SM, CM agachado
Nota: Você tem que linkar o CM agachado após o Aegis Reflector

Combo 12: Voadora com SF, SF agachado, pegue ■ oponente ainda no ar com um EX Dangerous Headbutt [(c)↓↑+SS], acerte-o ainda no ar com um Chariot Tackle com CR ou CM [(c)←→+CR ou CM], cancele com super em Aegis Reflector com SR, corra e arremesse com SM ou SF
Nota: Deve ser feito no canto

Combo 13: Voadora com CF, SF agachado, pegue o oponente ainda no ar com um Chariot Tackle com CR ou CM [(c)←→+ CR ou CM], acerte-o ainda no ar com um SM em pé, cancele com super em Aegis Reflector com SR
Nota: Você tem que estar perto do canto

Combo 14: Voadora com SF, SF agachado (cancele no 1º hit), 2 em 1(cancel) em Chariot Tackle com CR [(c)←→+CR], cancele com super em Aegis Reflector com SR, voadora com SF, SF agachado (cancele no 1º hit), cancele com super em Aegis Reflector com SR, voadora com SF, SF agachado (cancele no 1º hit), 2 em 1(cancel) em Chariot Tackle com CR ou CM [(c)←→+CR ou CM]
Notas: Deve ser feito no canto. Este combo causa 50% de dano

Combo 15: Voadora com SF, SR em pé - SM em pé, 2 em 1(cancel) em Chariot Tackle com CR [(c)←→+CR], cancele com super em Aegis Reflector com SR, voadora com SF, SR em pé - SM em pé, 2 em 1(cancel) em Chariot Tackle com CR [(c)←→+CR], cancele com super em Aegis Reflector com SR, voadora com SF, SF agachado, pegue o oponente ainda no ar com um Dangerous Headbutt com SR ou SM [(c)↓↑+SR ou SM]
Nota: Deve ser feito no canto

Combo 16: Voadora com CF, SR em pé - SM em pé, 2 em 1(cancel) em Chariot Tackle com CR [(c)←→+CR], cancele com super em Aegis Reflector com SR, CR agachado, voadora com SF, SR em pé - SM em pé, 2 em 1(cancel) em Chariot Tackle com CR [(c)←→+CR], cancele com super em Aegis Reflector com SR, CR agachado, voadora com SF, SF agachado, pegue o oponente ainda no ar com um Chariot Tackle com CM [(c)←→+CM]
Nota: Deve ser feito no Canto

GOUKI (AKUMA)

SPECIAL MOVES

(Gou Hadouken): ↓↘→ + S
(Kuchu Gou Hadouken): Pulo,↓↘→ + S
(Shan Kunetsu Hadouken): →↘↓↙← + S
(Gou Shoryuken): →↘→ + S
(Tatsumakizankuukyaku): ↓↙← + C
(Kuchu Tatsumakizankuukyaku): Pulo, ↓↙← + C
(Tenma Kujinkyaku): Pulo, no ápice do pulo, ↓ + CM
(Ashura Senkuu): →↘→ ou ←↙← + SSS ou CCC
(Zenpou Tenshin): ←↙↓↘→ + C
(Zugai Hasatsu): → + SM
(Ippon Seoi Nage): →,SM ou →,SF
(Tomoe Nage): →,CM ou →,CF
Nota: Gouki (Akuma) não pode fazer nenhum de seus Special Moves em versão EX, mas pode fazer um EX Overhead

SUPER ARTS

I. Messatsu Gou Hadou:
↓↘→↓↘→ + S
[MAX 2 Lvl] [6 Hits]
Nota: Pode ser feito no ar, desta maneira é chamado Tenma Gou Zankuu
II. Messatsu Gou Shoryu:
↓↘→↓↘→ + S
[MAX 2 Lvl] [12 Hits]
III. Messatsu Gou Rasen:
↓↘→↓↘→ + C
[MAX 2 Lvl] [13 Hits]
Nota: Pode ser feito no ar

-BONUS SUPER ART-

Não importa qual Super Art você escolhe, você ganha automaticamente o Shun Goku Satsu
Nota: A barra de Super deve estar completamente cheia (todos os níveis)
IV. Shun Goku Satsu:
SR, SR, →, CR, SF
[MAX Lvl] [15 Hits]

COMBOS

Combo 1: SR agachado, CR agachado, 2 em 1(cancel) em Fire Ball (↓↘→+S)
Nota: Linke o SR agachado e CR agachado

Combo 2: CR agachado, CR agachado, 2 em 1(cancel) em Fire Ball (↓↘→+S)
Nota: Linke 2 CR agachado

Combo 3: Voadora com SF, CM agachado, 2 em 1(cancel) em Fire Ball (↓↘→+S)
Notas: Você pode substituir a Voadora com SF por uma Voadora com SM, CF ou até um Dive Kick (Pulo,↓+CM). Cuidado para não fazer o Roll (←↙↓↘→+C) por acidente quando for cancelar o CM agachado. Você pode substituir o CM agachado por um SF agachado

Combo 4: Voadora com SF, CM agachado, 2 em 1(cancel) em Dragon com SF (→↓↘+SF)
Nota: Você pode substituir a voadora com SF por uma voadora com SM, voadora com CM, voadora com CF, ou Dive Kick (Pulo,↓+CM)

Combo 5: Voadora com SF, CM agachado, 2 em 1(cancel) em Hurricane com CF (↓↙←+CF)
Notas: Você pode substituir ■ voadora com SF por uma voadora com SM, voadora com CM, voadora com CF, ou Dive Kick (Pulo,↓+CM). Ainda dá para substituir o CM agachado por um CM em pé (Knee)

Combo 6: Quando seu oponente está se levantando faça um Top-Down Chop (→+SM) adiantado para acertar 2 hits, CM agachado, 2 em 1(cancel) em Gou Hadouken
Nota: Timing é essencial aqui. O CM agachado precisa linkar após o Chop

Combo 7: Quando seu oponente estiver pulando, pule e faça um Air Hurricane com CF (↓↙←+CF), pegue-o ainda no ar com um Hurricane com CR (↓↙←+CR) e acerte-o no ar com um Dragon com SM (→↓↘+SM)

Combo 8: Quando seu oponente estiver pulando, pule ■ faça um Air Hurricane com CF (↓↙←+CF), pegue o oponente ainda no ar com um CF em pé

Combo 9: Voadora com SF, SF em pé, 2 em 1(cancel) em Hurricane com CR (↓↙←+CR), Dragon com SF (→↓↘+SF)
Nota: Você pode substituir a voadora com SF por Dive Kick (Pulo,↓+CM), voadora com SM, voadora com CM, ou voadora com CF

Combo 10: Voadora com CM, SF agachado, 2 em 1(cancel) em Hurricane com CR (↓↙←+CR), pegue o oponente ainda no ar com Dragon com SF (→↓↘+SF)
Nota: Você pode substituir a voadora

com CM por Dive Kick (Pulo,↓+CM)

Combo 11: Voadora com CF, CM agachado, 2 em 1(cancel) em Fire Ball (↓↘→+S)
Notas: Você pode substituir ■ voadora com CF por Dive Kick (Pulo,↓+CM), voadora com SF, voadora com SM ou voadora com CM. Você pode também substituir o CM agachado por um CM em pé ou SM em pé

Combo 12: Voadora com CF, CM agachado, 2 em 1(cancel) em Hurricane com CF (↓↙←+CF)
Nota: Você pode substituir a voadora com CF por Dive Kick (Pulo,↓+CM), voadora com SM, voadora SF ou voadora com CM

Combo 13: Acerte seu oponente no ar com uma Air Fire Ball (↓↘→+S) então dê uma voadora com CF
Nota: Deve ser feito no canto

SUPER ARTS COMBOS

Combo 1: Voadora com SF, CM agachado, 2 em 1(cancel) em Fire Ball (↓↘→+S), cancele com super em Messatsu Gou Hadou
Notas: Você pode substituir a voadora com SF por uma voadora com SM, voadora com CM, voadora com CF, ou Dive Kick (Pulo,↓+CM). Você pode também substituir o CM agachado por um CM em pé (Knee)

Combo 2: Dragon com SF (→↓↘+SF), cancele com super em Messatsu Gou Hadou
Nota: Você pode substituir o Messatsu Gou Hadou por um Messatsu Gou Shoryu ou Messatsu Gou Rasen

Combo 3: Voadora com SF, SM em pé, 2 em 1(cancel) em Dragon com SF (→↓↘+SF), cancele com super em Messatsu Gou Hadou
Nota: Você pode substituir ■ voadora com SF por uma voadora com SM, voadora com CM ou voadora com CF

Combo 4: Voadora com SF, CM agachado, 2 em 1(cancel) em Hurricane com CR (↓↙←+CR), Dragon com SR (→↓↘+SR), cancele com super em Messatsu Gou Hadou
Notas: O mesmo do combo anterior para a Voadora. O Dragon pode ser substituído por uma versão com SM ou SF

Combo 5: Dive Kick (Pulo,↓+CM), SF agachado, 2 em 1(cancel) em Hurricane com CR (↓↙←+CR), pegue o oponente ainda no ar com Messatsu Gou Hadou
Nota: Nem todos os golpes do Messatsu Gou Hadou conectam

Combo 6: Voadora com SF, CM agachado, 2 em 1(cancel) em Fire Ball (↓↘→+S), cancele com super em Messatsu Gou Shoryu

Combo 7: Voadora com SF, CM agachado, 2 em 1(cancel) em Dragon com SF (→+SF), cancele com super em Messatsu Gou Shoryu

Combo 8: Quando o oponente pular em você, faça um SF agachado, cancele com super em Messatsu Gou Rasen
Nota: Você tem que calcular bem quando for cancelar

Combo 9: Voadora com SF, CM agachado, ■ em 1(cancel) em Dragon com SF (→↓↘+SF), cancele com super em Messatsu Gou Rasen
Nota: Você pode substituir a voadora com SF por Dive Kick (Pulo,↓+CM)

Combo 10: Voadora com SF, CM agachado, 2 em 1(cancel) em Hurricane com CR (↓↙←+CR), cancele com super em Messatsu Gou Rasen
Notas: Você pode substituir a voadora com SF por Dive Kick (Pulo,↓+CM), voadora com SM, voadora com CM ou voadora com CF. Você pode somar um Dragon (→↓↘+S) para pegar o oponenete ainda no ar, após o Hurricane, e então seguir com o Gou Rasen

Combo 11: Voadora com SF, SM agachado, 2 em 1(cancel) em Hurricane com CR (↓↙←+CR), pegue o oponente ainda no ar com um Dragon com SR (→↓↘+SR), cancele com super em Messatsu Gou Rasen

Combo 12: Voadora com SF, SF em pé, 2 em 1(cancel) em Hurricane com CR (↓↙←+CR), pegue o oponente ainda no ar com um Dragon com SR (→↓↘+SR), cancele com super em Messatsu Gou Rasen

Combo 13: Voadora com CF, SF agachado, 2 em 1(cancel) em Hurricane com CR (↓↙←+CR), pegue o oponente ainda no ar com um Dragon com SR (→↓↘+SR), cancele com super em Messatsu Gou Rasen

Combo 14: Acerte seu oponente no ar com uma Air Fire Ball (↓↘→+S), faça um Messatsu Gou Rasen para pegar o oponente ainda no ar
Nota: Deve ser feito no Canto

Combo 15: Pule com um Air Hurricane com CF (↓↙←+CF), pegue o oponente ainda no ar com Messatsu Gou Rasen

Combo 16: Voadora com Air Hurricane com CF (↓↙←+CF), pegue ■ oponente ainda no ar com um SF agachado, cancele com super em Messatsu Gou Rasen
Nota: Você escolhe se quer linkar o super após o SF agachado ou apenas cancelá-lo com super

Combo 17: CF em pé, cancele com super em Shun Goku Satsu
Nota: Você pode somar um Dive Kick (Pulo,↓+CM) no começo deste combo

Combo 18: Voadora com CF, SR em pé, SR em pé, Segure →, CR em pé, cancele com super em Shun Goku Satsu
Nota: Você tem que linkar o SR em pé, SR em pé e CR em pé

Combo 19: Voadora nas costas com CM, CM ■m pé (Knee), cancele com super em Shun Goku Satsu

Combo 20: Voadora com SF, SF em pé, 2 em 1(cancel) em Fire Ball (↓↘→+S), cancele com super em Shun Goku Satsu

Combo 21: Dive Kick (Pulo,↓+CM), SR em pé, cancele com super em Shun Goku Satsu
Nota: Nem todos os golpes registram hits

ORO

SPECIAL MOVES

(Niouriki): →↘↓↙← + S
***(Nichirinsho):** (c) ←→ + S (SR direto, SM pequeno arco, SF grande arco)
***(Onlyanma):** (c) ↓↑ + S
***(Jinchuu Watari):** ↓↘→ + C
***(Hitobashira Nobori):** ↓↘→ + C (pode

ser feito no ar)
(Air Throw): → + SM ou SF (pode no ar)
(Neck Crush): →,SM ou →,SF
(Tomoe Nage): →,CM ou →,CF

SUPER ARTS

I. Kishinriki:
↓↘→↓↘→ + S, aperte S de perto
[MAX 1 Lvl] [9 Hits]
Nota: Pode ser feito no ar [4 Hits]
II. Yagyou Dama:
↓↘→↓↘→ + S
[MAX 3 Lvl] [4 Hits]
Nota: Você pode ter mais de um Green Sphere na tela
III. Tengu Ishi (Stone):
↓↘→↓↘→ + S
[MAX 1 Lvl]

COMBOS

Combo 1: CM em pé, 2 em 1(cancel) em Multi-Slam (→↘↓↙←+S)
Nota: Você pode somar uma voadora no começo deste combo
Combo 2: CM agachado, Multi-Slam (→↘↓↙←+S)
Nota: O CM agachado precisa acertar o oponente quando ele estiver se levantando do chão

Combo 3: Voadora com CM, SM em pé, pegue o oponente ainda no ar com voadora com SF

Combo 4: Voadora com CM, SM em pé, Rising Uppercut [(c)↓↑+S]
Notas: Você pode substituir o Rising Uppercut [(c)↓↑+S] por um EX Rising Uppercut [(c)↓↑+S]. Você pode também substituir o SM em pé por um CR agachado

SUPER ART COMBOS

Combo 1: Voadora com CM, SM em pé, cancele com super em Kishin Riki, pule e aperte S perto do oponente no ar para ativar o Super

Combo 2: Voadora com CM, SM em pé, pegue o oponente ainda no ar com Yagyou Dama
Nota: Continue pulando com SF para manter acertando o oponente no ar, então solte outro Yagyou Dama

DUDLEY

SPECIAL MOVES

***(Cross Counter):** →↘↓↙← + S, aperte S após o golpe
***(Punch and Cross):** →↘↓↙←→ + S
***(Machine-Gun Blow):** ←↙↓↘→ + S
(Fake Ducking): ←↙↓↘→ + C
(Ducking Uppercut): ←↙↓↘→ + C, C
(Ducking Straight): ←↙↓↘→ + C, S
***(Jet Upper):** →↓↘ + S
***(Thunder Bolt):** ↓↙←+C
(Quick Jab): → + SR
(Step Straight): → + SF
(Lever Blow): →,CM repetidamente
(Dart Shot): →,CF
(Trip): ↓ + CM ou ↓ + CF
(Rib Crusher): →,SM
(DynamiteToss): →,SF

SUPER ARTS

I. Rocket Uppercut:
↓↘→↓↘→ + S
[MAX 2 Lvl] [11 Hits]
II. RollingThunder:
↓↘→↓↘→ + S, aperte S repetidamente
[MAX 1 Lvl] [8 Hits]
III. Corkscrew Blow:
↓↘→↓↘→ + S
[MAX 3 Lvl] [5 Hits]

COMBOS

Combo 1: SR em pé 4 vezes de perto
Nota: Você tem que linkar os SR em pé

Combo 2: SR agachado, SR agachado
Notas: Você tem que linkar os SR agachado. Você pode somar algo ao término do combo. O mesmo vale com dois CR agachado

Combo 3: Voadora com SF, SM em pé, 2 em 1(cancel) em Machine Gun Blow com SR (←↙↓↘→+SR)
Notas: Você pode substituir a voadora com SF por uma voadora com SM, voadora com SF, voadora com CM, ou uma voadora com CF. Também você pode substituir o SM em pé por um CF em pé e então você pode cancelar em um Machine Gun Blow com SM (←↙↓↘→+SM)

Combo 4: CF em pé, 2 em 1(cancel) em EX Machine Gun Blow (↓↘→+SS)
Notas: Você pode pegar o oponente ainda no ar com algo depois do EX MGB, com uma voadora com SF ou Jet Upper por exemplo. Você também pode pegar o oponente ainda no ar com um MGB com SR

Combo 5: Provocação (SF+CR), 2 em 1(cancel) em Thunder Bolt (↓↙←+C) ou EX Thunder Bolt (↓↙←+CC)
Nota: Isto se o seu oponente estiver com pouca energia e você quiser partir para a vitória, ou se o seu oponente for realmente lerdo e não bloquear

Combo 6: Voadora com SF, CM em pé, 2 em 1(cancel) em Jet Upper com SM (→↓↘+SM) ou SF (→↓↘+SF)

Combo 7: Voadora com SF, SM agachado, 2 em 1(cancel) em Machine Gun Blow com SR (←↙↓↘→+SR)

Combo 8: Voadora com SF, qualquer dos combos listados acima

Nota: Você pode substituir a voadora com SF por uma voadora com SM, voadora com CM ou CF

Combo 9: Voadora com CF, CM em pé - CF em pé - SF em pé
Nota: A voadora com CF não deve acertar muito baixo, pois isso fará o oponente cair

Combo 10: Lever Blow (→+CM), 2 em 1(cancel) em Jet Upper com SF (→↓↘+SF)

Combo 11: Lever Blow (→+CM), 2 em 1(cancel) em Machine Gun Blow com SR (↓↘→+SR)

Combo 12: Dart Shot (→+CF) - CM em pé, 2 em 1(cancel) em Jet Upper com SF (→↓↘+SF)

Combo 13: Trip (↓+CF), 2 em 1(cancel) em Ducking Uppercut com CM (↓↘→+CM,CM)
Nota: É necessário prática e timing para acertar o Ducking Uppercut após o Trip

Combo 14: Machine Gun Blow com SR (←↙↓↘→+SR) (o hit final tem que acertar o oponente no ar) pegue o oponente ainda no ar com Machine Gun Blow com SR (←↙↓↘→+SR) 4 vezes. Ou termine com um Jet Upper, Ducking Upper, ou Machine Gun Blow com SR (←↙↓↘→+SR)
Nota: Você tem que adquirir o timing para pegar o oponente ainda no ar com o MGB com SR (←↙↓↘→+SR)

SUPER ART COMBOS

Combo 1: CM em pé, 2 em 1(cancel) em Jet Upper com SM (→↓↘+SM) ou com SF (→↓↘+SF), cancele com super em Rocket Uppercut
Nota: Você pode substituir o CM em pé por um CF em pé

Combo 2: Voadora com SM, CR agachado - SM agachado, 2 em 1(cancel) em Jet Upper com SM (→↓↘+SM) ou SF (→↓↘+SF), cancele com super em Rocket Uppercut

Combo 3: Voadora com SF, CF em pé, 2 em 1(cancel) em Jet Upper com SM (→↓↘+SM) ou SF (→↓↘+SF), cancele com super em Rocket Uppercut
Notas: Você pode substituir a voadora com SF por uma voadora com SM, voadora com CM ou CF. Você pode cancelar no CF em pé ou então no Jet Upper

Combo 4: Voadora com SF, SM em pé, 2 em 1(cancel) em EX Machine Gun Blow (↓↘→+SS), voadora com SM, pegue o oponente ainda no ar com Rocket Uppercut
Nota: Quando você pega o oponente ainda no ar com o Rocket Uppercut, se fizer muito cedo, não irá conectar todos os hits no oponente mas poderá pegá-lo ainda

no ar depois, com um Jet Upper. Este combo deve ser feito no canto. Você pode substituir a voadora com SF por uma voadora com SM, voadora com CM ou uma voadora adiantada com CF

Combo 5: Voadora com CM, CM em pé - CF em pé, cancele com super em Rocket Uppercut
Notas: É necessário alguma prática para pegar o momento do cancelamento com super do CF em pé. Você pode ainda substituir a voadora com CM por uma voadora com SF ou uma voadora adiantada com CF. Você deve linkar o Rocket Uppercut após o Chain Combo

Combo 6: Voadora com CM, CF em pé, 2 em 1(cancel) em EX Machine Gun Blow (↓↘→+SS), pegue o oponente ainda no ar com o Ducking Uppercut com CM (↓↘→+ CM,CM), então pegue o oponente no ar com Rocket Uppercut

Combo 7: Trip (↓+CF), voadora com SF, pegue o oponente ainda no ar com um Rocket Uppercut
Notas: Você pode substituir a voadora com SF por uma voadora com SM. Aqui vale o mesmo quando você pega o oponente ainda no ar com o Rocket Uppercut do Combo 4. Este deve ser feito no canto

Combo 8: Trip (↓+CF), 2 em 1(cancel) em Ducking Uppercut com CM (↓↘→+CM, CM), pegue o oponente ainda no ar com Rocket Uppercut
Notas: Lembre-se de que o Ducking Uppercut deve ser feito logo após o Trip. Requer prática para conseguir isto. Funciona bem no canto

Combo 9: Trip (↓+CF), 2 em 1(cancel) em Ducking Uppercut com CM (↓↘→+CM,CM), voadora com SF, pegue o oponente ainda no ar com um Rocket Uppercut
Nota: O mesmo dito para os Combos 7 e 4. Não precisa ser feito no canto

Combo 10: Machine Gun Blow com SR (←↙↓↘→+SR) (o último hit deve pegar o oponente no ar) pegue o oponente ainda no ar com Machine Gun Blow com SR (←↙↓↘→+SR) 4 vezes. Termine com um Rocket Uppercut
Nota: Você tem que calcular o timing para pegar o oponente no ar com o MGB com SR (←↙↓↘→+SR)

Combo 11: Dart Shot (→+CF) - CM em pé, siga com Rolling Thunder
Notas: Você tem que linkar o Rolling Thunder com CM em pé. Você pode também substituir o Chain Combo Dart Shot (→+CF) - CM em pé pelo Chain Combo CR em pé - CM em pé

Combo 12: Trip (↓+CF), pegue o oponente ainda no ar com voadora com SF, acerte-o ainda no ar com Rolling Thunder
Notas: Após a voadora com SF, siga com o Rolling Thunder e todos os hits vão conectar. Funciona ainda melhor no canto

Combo 13: Voadora com SF, CF em pé, siga com Rolling Thunder
Notas: Você pode substituir o CF em pé por SF em pé ou agachado. Você escolhe se quer cancelar o CF em pé ou SF em pé/ agachado no Rolling Thunder ou apenas linkar o Rolling Thunder. É claro que linkar vai causar mais dano

Combo 14: Voadora com SF, CM em pé - CF em pé, em Rolling Thunder
Nota: Você tem que linkar o Rolling Thunder após o Chain Combo

Combo 15: Voadora com CM, CR em pé - CM em pé - SM em pé - SF em pé, siga com Rolling Thunder
Nota: Você tem que linkar o Rolling Thunder após o Chain Combo

Combo 16: Voadora com CM, CR agachado - SM agachado - SF agachado, em Rolling Thunder
Nota: Você tem que linkar o Rolling Thunder após o Chain Combo

Combo 17: Voadora com CM, CF em pé, 2 em 1(cancel) em Machine Gun Blow com SM (←↙↓↘→+SM), siga com Rolling Thunder
Nota: Quando o último hit do MGB conectar, linke o Rolling Thunder

Combo 18: Overhead (↓↓+S ou C), siga com Corkscrew Blow ou Rolling Thunder
Notas: O Overhead precisa acertar o mais atrasado possível. Você deve linkar o Super após o Overhead

Combo 19: SR em pé - SM em pé - CM em pé, cancele com super em Corkscrew Blow
Nota: Você tem que linkar o Corkscrew Blow após o Chain Combo

Combo 20: Voadora com SM, 2 em 1(cancel) em Jet Upper com SM (→↓↘+SM) ou SF (→↓↘+SF), cancele com super em Corkscrew Blow
Notas: Você pode substituir a voadora com SM por uma voadora com SF, voadora com CM, ou voaodra com CF. Você pode somar um CM em pé ou CF em pé antes do Jet Upper

Combo 21: Voadora com CM, CF em pé, 2 em 1(cancel) em Corkscrew Blow
Nota: Você pode substituir a voadora com CM por uma voadora com SF, voadora com CM, ou voadora com CF

Combo 22: Voadora com SF, CM em pé - CF em pé, siga com Corkscrew Blow
Nota: Você tem que linkar o Corkscrew Blow após o Chain Combo

Combo 23: CR em pé - CM em pé - SM em pé - SF em pé, cancele com super em Corkscrew Blow
Nota: Você pode substituir o Chain Combo CR em pé - CM em pé - SM em pé - SF em pé por CM em pé - CF em pé. Apenas lembre-se que você tem que linkar o Corkscrew Blow após o Chain Combo

Combo 24: Dart Shot (→+CF), CM em pé, cancele com super em Corkscrew Blow

Combo 25: SR agachado, SR agachado, cancele com super em Corkscrew Blow
Nota: Você tem que linkar os 2 SR agachado

Combo 26: CR agachado - SM agachado, siga com Corkscrew Blow (ou qualquer Super Art)
Nota: Você tem que linkar o Corkscrew Blow após o Chain Combo

Combo 26: CR agachado - CM em pé, em Corkscrew Blow
Nota: Você tem que linkar o Corkscrew Blow após o Chain Combo

Combo 27: Trip (↓+CF), voadora com SF, pegue o oponente ainda no ar com Corkscrew Blow
Nota: Deve ser feito no canto

Combo 28: Trip (↓+CF), 2 em 1(cancel) em Ducking Uppercut com CM (↓↘→+CM, CM), pegue o oponente ainda no ar com Corkscrew Blow

Combo 29: Voadora com SF, SM agachado, cancele com super em Corkscrew Blow

YANG

SPECIAL MOVES

***(Tou Rou Zan):** ↓↘→ + S (repetidamente)
***(Senkyu Tai):** ↓↘→ + C
(Zenpou Tenshin): →↘↓↙← + C
(Raigeki Shu): Pulo, aperte ↘ + C
(Byakko Soushouda): ↓↙← + S
(Senpuukyaku): →,CM repetidamente
(Monkey Flip): →,SM ou →,SM
(Knee Pummel): →,CM ou →,CF

SUPER ARTS

I. Raishin Mahhaken:
↓↘→↓↘→ + S
[MAX 2 Lvl] [8-10 Hits]
II. Tenshin Senkyu Tai:
↓↘→↓↘→ + C
[MAX 2 Lvl] [7 Hits]
III. Seiei Enbu:
↓↘→↓↘→ + S
[MAX 1 Lvl]

COMBOS

Combo 1: Dive Kick (Pulo,↘+C), SM em pé - SF em pé - ←+SF
Notas: Você pode substituir o Dive Kick (Pulo,↘+C) por seu Chain aéreo ou sua voadora com CM. Você pode também começar muitos de seus combos com seu Zenpou Tenshin (→↘↓↙←+C)

Combo 2: Dive Kick (Pulo,↘+C), SM em pé, 2 em 1(cancel) em Rekka Ken (↓↘→+S 3 vezes)
Nota: Você pode substituir o Dive Kick (Pulo,↘+C) por seu Chain Aéreo ou sua voadora com CM

Combo 3: SR agachado, CR agachado - CM agachado, 2 em 1(cancel) em Rekka Ken (↓↘→+S 3 vezes)
Nota: Você tem que linkar com o Chain Combo CR agachado - CM agachado após o SR agachado

Combo 4: CR agachado - CM agachado, 2 em 1(cancel) em Rekka Ken (↓↘→+S 3 vezes)

Combo 5: SM em pé, CM agachado, 2 em 1(cancel) em Rekka Ken (↓↘→+S 3 vezes)
Nota: Você tem que linkar o CM agachado

Combo 6: CR em pé - CM em pé, 2 em 1(cancel) em EX Rekka Ken (↓↘→+SS, ↓↘→+S repetidamente)

Combo 7: Acerte o oponente no ar com um CM em pé, pegue o oponente ainda no ar com um Rolling Kick com CM (↓↘→+CM)
Nota: Você pode somar um SM em pé ao término do combo

Combo 8: Dive Kick (Pulo,↘+C), CR agachado - CM agachado, 2 em 1(cancel) em EX Rolling Kick, SM agachado

SUPER ART COMBOS

Combo 1: Dive Kick (Pulo,↘+C), SM em pé, siga com Raishin Mahhaken
Notas: Você pode substituir o SM em pé por um SM em pé. Você pode escolher linkar ou cancelar com o super Raishin Mahhaken após o SM em pé

Combo 2: CR agachado - CM agachado, cancele com super em Raishin Mahhaken

Combo 3: Zenpou Tenshin (↓↙←+C), Raishin Mahhaken

Combo 4: Knee Pummel (→,CM ou →,CF), siga com Tenshin Senkyu Tai

Combo 5: Byakko Soushouda (↓↙←+S), SM em pé, Tenshin Senkyu Tai
Nota: Deve ser feito no canto

Combo 6: Zenpou Tenshin (→↘↓↙←+C), Tenshin Senkyu Tai

Combo 7: Zenpou Tenshin (→↘↓↙←+C), SM em pé - SF em pé - ←+SF, cancele com super em Tenshin Senkyu Tai

Combo 8: CR agachado - CM agachado, cancele com super em Tenshin Senkyu Tai

Combo 9: Dive Kick (Pulo,↘+C), SM em pé - SF em pé - ←+SF, cancele com super em Tenshin Senkyu Tai

Combo 10: Dive Kick (Pulo,↘+C), CR agachado - CM agachado, 2 em 1(cancel) em EX Rolling Kick, siga com Tenshin Senkyu Tai
Nota: Linke o Tenshin Senkyu Tai após o EX Rolling Kick

Combo 11: Acerte o oponente no ar com CM em pé, pegue o oponente ainda no ar com Rolling Kick com CM (↓↘→+CM), acerte-o ainda no ar com Tenshin Senkyu Tai
Notas: Você pode substituir o Rolling Kick com CM (↓↘→+CM), por um Rolling Kick com CR (↓↘→+CR). Faça o Tenshin Sekyu Tai após o Rolling Kick com CM (↓↘→+CM)

TENHA O MELHOR !!!

Despachamos para todo o Brasil!

Preço Especial Para Revenda e Locadoras

CÂMARA Games
Rua 25 de março, 1026 - São Paulo - SP
Tel.: (011) 228-0822 Fax: (011) 228-3365

DARK RIFT

COMANDOS

L	Esquiva para frente
R	Esquiva para trás
B	Agarrão
A	Special
Z	Esquiva para frente
C◀	Ataque Vertical
C▲	Ataque Horizontal
C▼	Chute
C▶	Defesa

DICAS

Jogar com Sonork Nezom: na tela título, aperte L, R, C▲, C▼, C◀, C▶

Jogar com Sonork Nezom and Lord Demon Demitron: na tela título, aperte A, B, R, L, C▼, C◀

Col. Aaron Maverick

Special Moves:
1. →,→ + C ▲
2. →,→ + a
3. →,→ + C ◀
4. ↓,↘,→ + a
5. →,→(Segure) C ◀
6. →,→(Segure) C ▼

Kick Combos:
1. C ▼,C ▼,↓ + C ▲

Horizontal Combos:
1. C ◀,C ◀,→ + C ◀
2. C ◀,C ◀,C ▲,C ▲,← + C ◀,← + C ◀
3. C ◀,C ◀,C ▲,C ▲,→+ C ◀,→ + C ◀

Vertical Combos:
1. C ▲,C ▼,C ◀,→ + C ◀
2. C ▲,C ▼,C ◀,C ▲,C ▲,C ▼,C ▼,C ◀
3. C ▲,C ▼,C ◀,C ▲,C ▲,C ▼,C ▼,C ◀,b
4. C ▲,C ▼,C ▶,C ▲,C ▲,→ + C ◀,→+ C ◀

Gore

Special Moves:
1. ↘ + C ▲
2. →,→ + C ▲
3. →,→, + C ◀
4. ↓,↘,→ + a
5. →,→(Segure) C ◀
6. →,→(Segure) C ▼

Kick Combos:
1. C ▼,↓ + C ◀

Horizontal Combos:
1. C ◀,C ◀,← + C ◀
2. C ◀,C ◀,→ + C ◀
3. C ◀,C ▲,C ▲
4. C ◀,C ◀,↓ + C ◀,C ◀,↓ + C ▲,C ▲

Vertical Combos:
1. C ▲,C ▲,↓ + C ▲
2. C ▲,C ▲,C ◀,C ▲,b

Morphix

Special Moves:
1. →,→ + C ▲
2. ↘ + C ▲
3. ↙ + C ◀
4. ↓,↘,→ + a
5. →,→(Segure) C ◀
6. →,→(Segure) C ▼

Kick Combos:
1. C ▼,C ▼

Horizontal Combos:
1. C ◀,C ◀,↓ + C ◀
2. C ◀,C ◀,C ◀,C ▲,C ◀
3. C ◀,C ◀,C ◀,C ▲,↓ + C ◀,↓ + ◀,C ▲,b

Vertical Combos:
1. C ▲,C ▲,→ + C ▲,↓ + C ▲
2. C ▲,C ▲,C ◀,C ▲,↓ + C ◀,↓ + C ◀,↓ + C ▲

Scarlet Zeral

Special Moves:
1. ↙ + C ◀
2. ↘ + C ▲
3. →,→ + a
4. ↓,↘,→ + a
5. →,→(Segure) C ◀
6. →,→(Segure) C ▼

Kick Combos:
1. C ▼,C ◀

Horizontal Combos:
1. C ◀,C ◀,C ◀,C ▼
2. C ◀,C ◀,↓ + C ◀,C ▲,b

Vertical Combos:
1. C ▲,C ▲,C ▲
2. C ▲,C ▲,C ◀
3. C ▲,C ▲,↓ + C ◀,C ▲,C ▲,↓ + C ◀

Demonica Grroux

Special Moves:
1. ↙ + C ◀
2. →,→ + C ▲
3. →,→ + a
4. ←,← + C ◀
5. →,→(Segure) C ◀
6. →,→(Segure) C ▼

Kick Combos:
1. C ▼,C ▼

Horizontal Combos:
1. C ◀,C ◀,↓ + C ◀
2. C ◀,↓ + C ◀,↓ + C ◀
3. C ◀,C ◀,C ▲,C ◀,↓ + C ▲,b
4. C ◀,C ◀,C ▲,C ◀,↓ + C ▲
5. C ◀,C ◀,C ▲,C ◀,C ▲,↓ + C ◀,↓ + C ◀,C ▲

Vertical Combos:
1. C ▲,C ▲,↓ + C ◀
2. C ▲,C ▲,C ▲,C ◀,↓ + C ▲,b

Lord Demon Demitron

Special Moves:
Kick Combos:
Horizontal Combos:
Vertical Combos:

Sonork Nezom

Special Moves:
Kick Combos:
Horizontal Combos:
Vertical Combos:

Niiki

Special Moves:
1. ↓,↘,→ + a
2. →,→ + C ▼
3. ←,← + C ▼
4. ↙ + C ◀
5. ←,← + C ◀
6. ↘ + C ▲
7. →,→(Segure) C ◀
8. →,→(Segure) C ▼

Kick Combos:
1. C ▼,C ▼,C ▲
2. C ▼,C ▼,C ▼,← + C ▼,C ▼,→ + C ▼
3. C ▼,C ▼,C ▼,→ + ▼,↓ + C ▲,↓ + C ▼

Horizontal Combos:
1. C ◀,C ◀,↓ + C ▼
2. C ◀,C ◀,C ▼,← + C ▼,C ▼,→ + C ▼
3. C ◀,C ◀,C ▼,→ + C ▼,C ▼
4. C ◀,C ◀,C ▼,← + C ▼,↓ + C ▲,↓ + C ▲
5. C ◀,C ◀,C ▼,→ + C ▼,↓ + C ▲,↓ + C ▲

Vertical Combos:
1. C ▲,C ▲,↓ + C ◀
2. C ▲,C ▲,C ▼,← + C ▼,C ▼,→ + C ▼
3. C ▲,C ▲,C ▼,← + C ▼,↓ + C ▲,↓ + C ▲

Eve

Special Moves:
1. ↙ + C ◀
2. →,→ + C ▲
3. ↓,↘,→ + a
4. →,→(Segure) C ◀
5. →,→(Segure) C ▼

Kick Combos:
1. C ▼

Horizontal Combos:
1. C ◀,C ◀,↓ + C ◀
2. C ◀,C ◀,C ▲,C ◀,↓ + C ◀
3. C ◀,C ◀,C ▲,C ◀,↓ + C ▲,→ + C ▲
4. C ◀,C ◀,C ▲,C ◀,C ◀,↓ + C ▲,← + C ▲

Vertical Combos:
1. C ▲,C ▲,↓ + ▲
2. C ▲,C ▲,C ◀,C ▲,C ◀,↓ + ◀
3. C ▲,C ▲,← + C ◀

Zenmuron

Special Moves:
1. ↙ + C ◀
2. →,→ + a
3. ↓,↘,→ + a
4. →,→ + C ◀
5. →,→(Segure) C ◀
6. →,→(Segure) C ▼

Kick Combos:
1. C ▼,C ▼,↓ + C ▼
2. C ▼,C ▼, → + C ▼
3. C ▼,C ▼,→ + C ▼, C ▲,C ▼,C ▲,b

Horizontal Combos:
1. C ◀,C ◀,↓ + C ▲
2. C ◀,C ◀,C ▲,C ▼,C ▲,b
3. C ◀,C ◀,C ▲,C ▼,C ▼,C ▼,← + C ▼,C ▼
4. C ◀,C ◀,C ▲,C ▼,C ▼,C ▼,→ + C ▼,C ▼

Vertical Combos:
1. C ▲,C ▲,← + C ◀
2. C ▲,C ▲,C ▲,C ▼,C ▲,b

COMANDOS

(ARCADE E NEO GEO)

A _____ Golpe Fraco
B _____ Golpe Médio
C _____ Golpe Forte
D _____ Chute
↓ ou ↘ + Chute _____ Chute Forte
S _____ Espada
_____ Precisa estar com a espada para executar o golpe
! _____ Ataque com o Power up cheio
$ _____ Super Move

(SATURN)

A _____ Golpe Fraco
B _____ Golpe Médio
X (C) _____ Golpe Forte
Y (D) _____ Chute
C _____ Golpe Alto
Z _____ Pow Special
L _____ Rage Dash
R _____ Explosão de raiva, Rage Combo

(PLAYSTATION)

X (A) _____ Golpe Fraco
○ (B) _____ Golpe Médio
□ (C) _____ Golpe Forte
▲ (D) _____ Chute
L2 _____ Special (só com a barra cheia
L1 _____ Golpe Alto
R1 _____ Queima barra
R2 _____ Rage Dash (só depois de queimar a barra)
Select 3 vezes _____ Deixa a arma no chão

Comandos Básicos

Lado direito do personagem

Esquiva (dodge): AB
Passar para o outro lado: de perto, → + AB
Overhead hit: BC
Arremesso para trás: de perto, ← + C
Arremesso para frente: de perto, → + C
Counter (com arma): ↓↙←, → + D (sem arma, agarra espada do oponente)
Downattack 1: com o inimigo caído, de perto, ↘ + S
Downattack 2: com o inimigo caído, de longe, ↑ + S

Com seu personagem caído

Swift recover: →→ ou ←←
Quick recover: ↖ ou ↑ ou ↗
Lift recover: pressione qualquer botão rapidamente

Arremesso de arma e provocação: Start 3 vezes
Suicídio: ←→↓ + Start

Pegar arma: perto da arma, A ou B

POW explode --> RAGE meter: ABC
Slash Contínuo: durante RAGE meter , ABC
Fatal Slash: durante o RAGE meter , BCD
Corrida: →→
Recuo: ←←

Iniciar Multi slash: CD
4 hit multi slash: após CD, A , A , A
4 hit multi slash: após CD, A , B , C
4 hit multi slash: após CD, B , B , C
14 hit slash: após CD, →, A A B B C C A B C C C C C
Inner 14 hit slash: após CD, →, A A C B A C B A C B A C B

Super Move (Weapon knockoff tactic): ←→↓ + AB:

No contest: ↓↓↑→→ + C (para ■ opção de sangue acionada)

[Apenas para a opção Beginner]
Auto Multi slash: CD
Super Move (weapon knockoff tactic): ABCD

TRICKS ou CODES

Jogue com Minazuki Zankurou

- Neo Geo CD, apenas no modo VS.
Na tela de seleção de personagens, segure D e pressione A.
- Saturn
Na tela de seleção de personagens do modo VS. ou Practice, segure BXY e aperte o botão A para selecioná-lo.

LISTA DE COMBOS INFINITOS

Alguns personagens em SS4 ou têm combos infinitos ou combos de 100%.

Haohmaru (Bust)

Condição: Extremidade de tela, Power no máximo
Kouha -> 14 slash (para no 12) -> Kouha -> 14 Slash -> Kouha -> 14 Slash -> Kouha -> 14 Slash -> Kouha -> 14 Slash -> Tenpa Danku Retsuzan (67 Slash)

Nakoruru (Ambos)

Condição: *Maximum, *Timer,
Kamui Rimse fraco -> Kamui Rimse fraco -> Kamui Rimse fraco -> (repita)... (99 + X Slash)
*: Dependendo do Timer e Maximum ou não, é possível alcançar "Infinity" mas você terminará em um time-over e seu oponente não estará morto ainda.

Rimururu (Ambas)

Condição: Nenhuma
14 Slash (pare no 13) -> 14 Slash (pare no 13) -> (repita)... (99 + X Slash)

Hattori Hanzou (Ambos)

Condição: Certos personagens
C+D -> →A+B, C+D -> →A+B, C+D -> →A+B, (repita)... (aproximadamente 50 Slash)

Galford (Slash)

Condição: Do centro da tela ou mais adiante
C+D -> Machine Gun Dog -> C+D -> Machine Gun Dog -> (repita)...

Galford (Bust)

Condição: Sem arma, Extremidade de Tela
Empurre ■ oponente para a extremidade da tela, B em pé -> Plasma Factor (UM) -> B em pé -> Plasma Factor (A) -> B Agachado -> Plasma Factor (A) -> B Agachado -> Plasma Factor (A) (8 Slash)

Kyoshiro Senryo (Bust)

Condição: Barra de POW no máximo
Pulo com golpe forte -> Golpe médio em pé -> Golpe contínuo (x9) -> Golpe médio em pé -> Golpe Contínuo (x9) -> Golpe médio em pé -> Golpe Contínuo (x6) -> Ketsuniki no Mai (41 Slash)

Tachibana Ukyo (Ambos)

Condição: Barra de POW no máximo, extremidade da tela
Pulo com chute (2 hits) -> Golpe médio em pé -> Golpe Contínuo (x8) -> Golpe médio em pé -> Golpe Contínuo (x8) -> Golpe médio em pé -> Golpe Contínuo (x6) -> Musou Zankouka ou Tsubame Rokuren (36 Slash)

Kibagami Genjuro (Ambos)

Condição: (1) Barra de POW cheia, extremidade da tela; (2) Extremidade da tela; (3) Pelas costas do oponente
(1) Voadora com golpe forte -> 14 Slash (12) -> Oukazan fraco -> Golpe contínuo (x8) -> Golpe médio em pé-> Golpe Contínuo (x8) -> Golpe médio em pé -> Golpe Contínuo (x6) -> (Ura) Itsu Hikaru (43 Slash)
(2) 14 Slash (12) -> Oukazan fraco -> 14 Slash (12) -> Oukazan fraco -> (repita)... (99 Slash)
(3) Empurre para trás -> Corrida com golpe médio -> Corrida com golpe médio -> Corrida com golpe médio -> (repita) (39 Slash)

Kubikiri Basara (Slash)

Condição: Extremidade da tela, barra de POW no máximo, contra Kazuki
Pulo com golpe forte -> Golpe médio em pé -> Golpe Contínuo (x8) -> Golpe médio em pé -> Golpe Contínuo (x8) -> Golpe médio em pé -> Golpe Contínuo (x6) -> Kage Nui

Hisame Shizumaru (Ambos)

Condição: Barra de POW no máximo
Golpe forte em pé -> Golpe Contínuo (x8) -> Golpe médio em pé -> Golpe Contínuo (x8) -> Golpe médio em pé -> Golpe Contínuo (x6) -> Ameryu Ressatsu Jin ou

Ensatsu Jin (golpe forte)

Kafuin Gaira (Slash)
Condição: Barra de POW no máximo, extremidade da tela
Pulo com golpe forte -> Golpe fraco agachado -> Golpe Contínuo (x9) -> Golpe fraco agachado -> Golpe Contínuo (x9) -> Golpe fraco agachado -> Golpe Contínuo (x6) -> Kenbu (45 Slash)

Yagyu Jubei (Slash)
Condição: Barra de POW no máximo, extremidade da tela
Pulo com golpe forte -> Golpe médio em pé -> Golpe Contínuo (x8) -> Golpe fraco em pé -> Golpe Contínuo (x8) -> Golpe fraco em pé -> Golpe Contínuo (x6) -> Nikkoku Ratou (forte) -> Ataque baixo (fraco) (33 Slash)

Amakusa Shirou Tokisada (Bust)
Condição: MAX, Extremidade da tela
14 Slash -> Meifu Majidan -> 14 Slash -> Meifu Majidan -> (repita)... (71 Slash)

Charlotte (Ambas)
Condição: Barra de POW no máximo
Golpe forte virando -> Golpe médio em pé -> Golpe Contínuo (x10) -> Golpe médio em pé -> Golpe Contínuo (x10) -> Golpe médio em pé -> Golpe Contínuo (x6) -> Splash Gradation ou Cristal Rose

Tam Tam (Ambos)
Condição: Barra de POW no máximo, extremidade da tela
Pulo com golpe forte -> Golpe médio em pé -> Golpe Contínuo (x9) -> Golpe fraco em pé -> Golpe Contínuo (x9) -> Golpe fraco em pé -> Golpe Contínuo (x6) -> Golpe médio em pé

Kazuki Kazama (Ambos)
Condição: Nenhuma
14 Slash (pare no 7) -> 14 Slash (pare no 7) -> (repita)... (99 + Slash)

Sogetsu Kazama (1) Ambos (2) Shura
Condição: (1) Extremidade da tela, barra de POW no máximo (2) Extremidade da tela
(1) Pulo com golpe forte em pé -> Golpe médio em pé -> Golpe Contínuo (x8) -> Golpe médio em pé -> Golpe Contínuo (x8) -> Golpe médio em pé -> Golpe Contínuo (x6) -> Shoha Fugetsuzan ou Gessho Suichuha
(2) Gekkou (forte) botões misturados

AMAKUSASHIRO TOKISADA

SLASH

Warp (forward): ↓↘→ + D
Warp (back): ↓↙← + D
#!Death Soul: ↓↘→ + S
 # Die. DarkDestruction: (launch) →↓↘ + S
(attack) + S
(stop) + D
 # Tenkai PhoenixSealing: ↓↙← + S
 # Poison Slice: →↓↘ + D
#$Tenth Formation of Evil Omen: ←→↓ + AB

BUST

Warp (forward): ↓↘→ + D
Warp (back): ↓↙← + D
#!Hell devil blast: ↓↘→ + S
 # Die. DarkDestruction: (launch) →↓↘ + S
(attack) + S
(stop) + D
 # Invitation of Devil: ↓↙← + S
Judgement Blow: →↓↘ + D
#$Tenth Formation of Evil Omen: ←→↓ + AB

KUBIGIRI BASARA

SLASH

Down Thrust: Pulo, ↓ + D
#!Friendly Rip: (de perto) →↓↘ + D
 # Shadow Stitcher: ↓↘→ + S
Shadow suck: ↓↙← + qualquer botão
 # Air thrust: Pulo, ↓↘→ + S
 # Pearl of Nightingale: ←↓↙ + S
Headskull slice: Pulo ↘ ou ↙ + D
#$Shadow dance. Payback: ←→↓+AB

BUST

Down Thrust: Pulo, ↓ + D
#!Shadow Exit: (de perto) →↓↘ + D
 # Earth Thrust: ↓↘→ + S
Shadow suck: ↓↙← + qualquer botão
 # Air thrust: Pulo, ↓↘→ + S
Shadow Feint: ←↓↙ + S
Headskull slice: Pulo, ↘ ou ↙ + D
#$Shadow dance. Dreams: ←→↓ + AB

KAFUIN GAIRA

SLASH

 # Buchinomeshi: Pulo, ↓ + qualquer botão
#!Kachiade: →↓↘ + S
 # Midaneuchi: ↓↘→ + S
 # Earthquake: ↓ ↓ + S
Chikamuzo Ceiling Slam: ←↓↙ + A
Chikamuzo Stone: ←↓↙ + B
Chikamuzo Reverse Twirl Grab: ←↓↙ + C
#$Fist Dance: ←→↓ + AB

BUST

100ton Drop: Pulo, ↓ + qualquer botão
HUO!: ↓↘→ + S
#!Yenshinsa: (de perto) ↓↙←→ + S
#$Mercy Emperor's Destruction: ←→↓ + AB

GALFORD

SLASH

Plasma Blade: ↓↘→ + S
Shadow Copy (right): →←↙↓↘→ + A
(left): →←↙↓↘→ + B
Replica attack (head): →↘↓↙← + AC
(rear): →↘↓↙← + BD
Imitated Replica (head): durante o dano + AC
(rear): durante o dano + BD
! Rash Dog: ←↓↙ + A
Machine gun dog: ←↓↙ + B
Repurika dog: ←↓↙ + C
Overhead Crash: ←↓↙ + D
Stardust throw: No ar, de perto, ↓ + C
#$Double Mega Striking head (head): ←→↓ + AB
(rear): ←→↓ + CD

BUST

Plasma Factor (stand): ↓↘→ + A
(crouch): ↓↘→ + B
! Plasma Break: → + aperte o botão rapidamente
Shadow Copy (right): →←↙↓↘→ + A
(left): →←↙↓↘→ + B
Replica attack (head): →↘↓↙← + AC
(rear): →↘↓↙← + BD
Imitated Replica (head): durante o dano + AC
(rear): durante o dano + BD
Striking head: de perto, →↓↘ + qualquer botão
Dashing Striking head: durante a corrida (de perto), →↓↘ + qualquer botão
Stardust throw: no ar, de perto, ↓ + C
#$Lighting Striking Throw: ←→↓ + AB

HATTORI HANZO

SLASH

! Ninjutsu Blazing Dragon: ↓↙← + S
Ninjutsu Shadow Split: →←↙↓↘→ + A ou B
Ninjutsu heaven dance: →↘↓↙← + AC
Ninjutsu Earth slash: →↘↓↙← + BD
Ninjutsu God [heaven dance]: durante o

dano + AC
Ninjutsu Ghost [Earth slash]: durante o dano + BD
Reppu Shiriken: Pulo, ↓↘→ + S
Mozu Drop: de perto, →↓↘ + S
Mozu Drop-kaede-(beech): durante a corrida (de perto), →↓↘ + S
Air turn attack: no ar, de perto, ↓ + C
$ Seal. MicroDust Hidden: ←→↓ + AB

BUST

! Ninjutsu Blazing Dragon: ↓↙← + S
Ninjutsu Shadow Split: →←↙↓↘→+A ou B
Ninjutsu Blazing Microdust: de perto, →↓↘ + S
Ninjutsu Silent Sound: ↓↓ + S
Ninjutsu Monkey dance: ←↓↙ + qualquer botão
Reppu Shiriken: Pulo, ↓↘→ + S
Air turn attack: no ar, de perto, ↓ + C
$ Seal. Poison Dragon: ←→↓ + AB

HAOMARU

SLASH

 # Cyclone Slash: ↓↘→ + S
#!Cresent Slash: →↓↘ + S
 # Gust of cresent slash: durante a corrida, →↓↘ + S
 # Cracking Shake Slash: ←↓↙ + S
#$Tenha celestial constraint slash: ←→↓ + AB

BUST

 # Cyclone Slash.kill: ↓↘→ + S
#!Cresent Slash: →↓↘ + S
 # Gust of cresent slash: durante a corrida, →↓↘ + S
Kouha: →↓↘ + D
Senpuha: ↓↘→ + D
 # Serene Slice: ←↓↙ + S
#$Tenha vacuum slice slash: ←→↓ + AB

KIBAGAMI GENJUROU

SLASH

#!Paulownia Shrining Wing blade: →↓↘ + S
 # Triple slash: ↓↘→ + SSS
 # Cherry Blossom Slash: ↓↙← + S
 # Autumn leaf(?) blade: →↓↘ + D
 # Red: ←↓↙ + S
#$Fivelight Slash: ←→↓ + AB

BUST

#!Paulownia Shrining Wing blade: →↓↘ + S
 # Triple Air slash: ↓↘→ + SSS
 # Inter Cherry Blossom. Changpu: ↓↙← segure S
 # Death of 100demon: ↓↙←→ + S
 # Purple Dusk: ←↓↙ + S
#SInter Fivelight Slash: ←→↓ + AB

YAGYU MITSUYOSHI JUBEI

SLASH

 # Water Luna Blade: ↓↘→ + S
#!Double Edge Blade: →↓↘ + S, quando acertar, ↓ + C
 # Eight Direction Blast: → + S rapidamente
#$Diminish. Waterluna Blade: ←→↓ + AB

BUST

#!Water Luna Blade: ↓↘→ + S
 # Yagyu Eyes of the heart. Tenra: ↓↙← + C (counter top)
 # Yagyu Eyes of the heart. Shoha: ↓↙← + B (counter middle)
 # Yagyu Eyes of the heart. Shuigetsu: ↓↙← + A (counter bottom)
 # Yagyu two moon formation (first blade): ↓↘→ + AB
(second blade): ↓↘→ + A
(third blade): ↓↘→ + B
#$Invoke DoubleWind Formation: ←→↓ + AB

SENRYO KYOSHIRO

SLASH

!Flame Twist Dance: ←↓↙ + S
 # Turning Twist dance: →↓↘ + S
 # Frog Hell: ↓↘→ + D
 # Big Wave: ↓↘→ + S
 # BloodySmoke Twist Wheel: Pulo, ↓+S
 # Dancing Lion: ↓↙← + S
#$Maniac Kyoshiro <Dance of Ghost>: ←→↓ + AB

BUST

 # Bloodywind Estacy: →↓↘ + S
 # Kyoshiro Banquet Dance: ↓↘→ + D
Hadye (Eight head Serpent): ↓↘→ + S
#!Dancing Lion. Confusing heart: ↓↙← + S
#$Maniac Kyoshiro <Blood and Flesh dance>: ←→↓ + AB

NAKORURU

SLASH

#!Anu Mutsube: ←↙↓ + S
 # Lela Mutsube: →↓↘ ou ↓↘→ + S
Kamui Rimuse: ←↓↙ + S
Mamaha Flight: ↓↙← + D
! Kamui Mutsube: após o Mamaha Flight AB
Shichikapu Eto: ↓↙← + S
Kamuifumu Kesupu: Pulo, ↓ + D
Lela Kishima teku: no ar (de perto), ↓ + C
$Elerushi Kamui Rimuse: ←→↓ + AB

BUST

Kamui Rimuse: ←↓↙ + S
Wolf ride: ↓↙← + qualquer botão
Wolf drop: (front) ↗ ou → ou ↘ + D
(upward): ↑ ou ↓ + D
(back): ↖ ou ← ou ↙ + D
Wolf ride attack: (horizontal) A ou B
(vertical): C
Wolf ride crouch attack: (horizontal) ↓ + A ou B
(diagonal): ↓ + C
Wolf ride jump attack: (horizontal) Pulo + A ou B
(vertical): Pulo, + C
!Meru shikite: ←↙↓ + S
!Kanto shikite: →↓↘ + S
Split attack: durante o Meru shikite ou Kanto shikite, → + C
Imeru shikite: Pulo, ↓↘→ ou →↓↘ + S
Epunkine shikite: durante o knockdown, AC
Kamuifumu Kesupu: Pulo, ↓ + D
Lela Kishima teku: no ar, de perto, ↓+C
#$Nubeki kamui shikite: ←→↓ + AB

RIMURURU

SLASH

Kamui shitouki: ←↓↙ + S
Konnil Shiraru: Pulo, ↓ + S
Konnil Myu: ↓↙← + S
Lupu Quail (nishi): ↓↘→ + S
!Konnil Nonno: →↓↘ + S
Launch Attack: (sem arma) durante a corrida, A + C
Butt Attack: (sem arma) durante a corrida, B + D
$Rupu Kamui Emushi (nishi): ←→↓ + AB

BUST

Upun Wo: → + S rapidamente
Konnil Myu: ↓↙← + S
Rupu Kuare (Toitoi): ↓↘→ + S
!RupuThomumu: →↓↘ + S

Launch Attack: (sem arma) durante a corrida, A + C
Butt Attack: (sem arma) durante a corrida, B + D
$Rupu kamui Emushi (Toitoi): ←→↓ + AB

KAZUKI KAZAMA

SLASH

 # Redhot soul: ↓↘→ + qualquer botão
#!Big explosion: →↓↘ + qualquer botão
 # Devastating Flame: ↓↙← + qualquer botão
 # Banishing Flame: ←↓↙ + qualquer botão
Flame Return: durante o knockdown, A + C
#$BizzarExplosion.Fire attack: ←→↓ + AB

BUST

Fools' multikick: →↓↘ + botão, em seguida ← + botão, em seguida → + botão
#!Blazing Fire of 6 element planes:
Way of Hell: ↓↘→ + A,
Way of Hunger Ghost: em seguida ↓↘→ + B,
Way of Heaven: em seguida ↓↘→ + C
 # Banishing Flame: ←↓↙ + qualquer botão
#$Evil flame awakening: ←→↓ + AB (aperte ABCD para cancelar)

SOGETSU KAZAMA

SLASH

#!Moonlight: →↓↘ + S
 # Floatingmoon: ↓↘→ + qualquer botão (segure o botão + left ou right para controlar bubble)
 # Moonconceal: ↓↙← + S
#$Diminish wave.WindLuna slash: ←→↓ + AB

BUST

Deadmoon: Pulo, ↓↙← + S
 # Fullmoon: Pulo, →↓↘ + S
#!LunaRing wave[earth]: ↓↘→ + S
#!LunaRing wave[air]: Pulo, ↓↘→ + S
#$RaisingMoon.Watertower Wave: ←→↓ + AB

CHARLOTTE

SLASH

 # Gradacion de Fuerza: →↓↘ + S
 # Fuerza de Salpicadura: → + S rapidamente
#!Tajo Triple: ↓↘→ segurado S
#$Gradacion de Salpicadura: ←→↓ + AB

BUST

#!Gradacion de Fuerza: →↓↘ + S
 # Lanza de Leon: ↓↘→ + D
#!Punalada de Violeta: ↓↘→ + S
#$Crystal Rose: ←→↓ + AB

TAMTAM

SLASH

 # PagunaPaguna: → + S rapidamente
 # Moora Gaboora(up): ↓↘→ + S
 # Moora Gaboora(down): ↓↙← + S
!Ahaooh Gaboora: →↓↘ + S
Paguna Dios: ←↓↙ + S
#$Ahaooh Tiowakan: ←→↓ + AB

BUST

GabooraGaboora: ↓↘→ + C
MooraMoora (up): ↓↘→ + AAA
MooraMoora (down): ↓↙← + BBB
!Paguna Dios: ←↓↙ + S
#$Ahaooh Tiowakan: ←→↓ + AB

MINAZUKI ZANKUROU

SLASH

Mugenru Muhouken (dashing green fist) (Infinite Outlaw fist): ↓↘→ + D
 # Mugenru Shitsupuuzan (send out a green wave across the ground) (Infinite Whirlwind slash): ↓↘→ + S
 # Mugenru Tenhouzan (Charge against enemy with shoulder, (Infinite Heaven Crash Slash) (end with an upperward slash): →↓↘ + S
 # Mugenru Budou (counter enemy slash with an upward slash) (Infinite No movement): →↓↘ + D
#$Mugenru Mugenhou (A giantic slash with electric force) (Infinite Infinite Blast): ←→↓ + AB

HISAME SHIZUMARU

SLASH

 # Hisatouryu MayRain Downpour thrust: ↓↙← + S
 # Hisatouryu MistRain Blade: ↓↘→ + S
 # Hisatouryu ColdRain: ↓↘→ + D
 # Hisatouryu Real. CrazyDownpour: segure D por 2 segundos e solte
#!Hisatouryu SeasonRain CrossCurrent Slicer: →↓↘ + S
#$Hisatouryu resticted StormRain Hurrican Shredder Slash: ←→↓ + AB

BUST

#!Hisatouryu MistRain Blade (Mist Blast when MAX): ↓↘→ + S
 # Hisatouryu Real. CrazyDownpour: segure D por 2 segundos e solte
 # Hisatouryu SeasonRain CrossCurrent Slicer: →↓↘ + S
 # Hisatouryu Mizzle Rains of Time: Pulo, ↓ + S
 # Hisatouryu Deadly Drizzle: Pulo, ↑+S
 # Hisatouryu Thunderstorm: durante o Deadly Drizzle, S
#$Hisatouryu resticted Deadly Downpour Slice: ←→↓ + AB

TACHIBANA UKYO

SLASH

Vanity sword Snowfall slash: ↓↙← + D
 # Conceal Sword Snowfall slash: ↓↙← + S
#!Conceal Sword Swallow Swipe: Pulo, ←↙↓↘→ + S
 # Conceal Sword Sabre Haze Hack: ↓↘→ + S
#$Tsubame Six Flash: ←→↓ + AB

BUST

 # Sparrow: ↓↙← + D
 # Conceal Sword Snowfall slash. Flash: ↓↙← + S
#!Conceal Sword Swallow Swipe: Pulo, ←↙↓↘→ + S
 # Conceal Sword Solar Flash: ↓↘→ + S
#$Aurora Dreams: ←→↓ + AB

Navegar COM COMPETÊNCIA é preciso

O NODE 1 tem tudo que um provedor competente de Internet precisa ter:

- facilidade de acesso
- suporte ao usuário feito por quem entende
- sistema lógico de tarifação: você só paga o que usa
- grande quantidade de serviços

VENHA NOS VISITAR

Estes são nossos endereços:

http://www.node1.com.br

e-mail: suporte@node1.com.br

Fone: (011) 5561-6776

Será um grande prazer recebê-lo.

PROCURE A LOJA MAIS PRÓXIMA DE SUA CASA.
LÁ COM CERTEZA, VOCÊ VAI ENCONTRAR OS ÚLTIMOS LANÇAMENTOS PARA OS PRINCIPAIS SISTEMAS DE VIDEO GAMES, E UMA GRANDE VARIEDADE DE ACESSÓRIOS

PROGAMES

LOJAS FRANQUIADAS

SÃO PAULO
LAPA - R. Pio XI, 230 - Tel.: (011) 3641-0444 / 831-0444
SANTANA - R. Voluntários da Pátria 3229 - Tel.: (011) 6950-6329
IPIRANGA - R. Agostinho Gomes, 1583 - Tel.: (011) 273-6784
MOOCA - R. Juventus, 831 - Tel.: (011) 591-0039
V. OLIMPIA - R. M. Jesuíno Cardoso, 584 - Tel.: (011) 829-1142
V. CARRÃO - Pça. Aurélio Lombardi, 62 - Tel.: (011) 295-1190
POMPÉIA - R. Desembargador do Vale, 115 - Tel.: (011) 3862-1125
ÁGUA RASA - Av. Álvaro Ramos, 2171 - Tel.: (011) 693-7813
STO. AMARO - Av. Adolfo Pinheiro, 1037 - Tel.: (011) 523-9657
J. BRASIL - R. Julio Buono, 1486
GUARULHOS - Av. Paulo Faccini, 03 - Tel.: (011) 208-3033
S.B. DO CAMPO - R. Municipal, 446 - Tel.: (011) 452-2612
DIADEMA - R. Antonio Dias Adorno, 344 - Tel.: (011) 746-1986
SUZANO - R. Benjamin Constant, 1093 - Tel.: (011) 477-6350
OSASCO - R. Narciso Sturlini, 448 - Tel.: (011) 7085-2701 - (BELA VISTA)
OSASCO - R. Palestina, 1650 - Tel.: (011) 7202-2112 - (MUNHOZ JÚNIOR)
RIBEIRÃO PRETO - R. Floriano Peixoto, 905 - Tel.: (016) 625-8094
MARÍLIA - Av. Vicente Ferreira, 555 - Tel.: (014) 422-4019
S. J. CAMPOS - Av. Dr. Adhemar de Barros, 1319 - Tel.: (012) 341-7250
OURINHOS - R. Nove de Julho, 189/B - Tel.: (014) 322-2424
INDAIATUBA - R. 13 de Maio, 805 - Tel.: (019) 875-3025
PIRACICABA - R. Gov. Pedro de Toledo, 1765 - Tel.: (019) 434-7179
SALTO - R. Itapiru, 158 - Tel.: (011) 7828-1163
SOROCABA - R. Santa Clara, 266 - Tel.: (015) 231-9740
S. J. RIO PRETO - R. Del. Pinto de Toledo, 3118 S/L - Tel.: (017) 232-5920
LIMEIRA - R. 13 de Maio, 288 - Tel.: (019) 442-4475
CAMPINAS - R. dos Alecrins, 597 - Tel.: (019) 255-2545 - (CAMBUÍ)
CAMPINAS - R. José Maria Lisboa, 55 - Tel.: (019) 241-6567 - (V. TEXEIRA)

BAHIA
SALVADOR - Ladeira do Acupe, 2A - Tel.: (071) 356-1372 - (BROTAS)
BRASÍLIA
ASA NORTE - SCLN, 313 - BL - E ..Loja - 64 - Tel.: (061) 274-3311
CEARÁ
FORTALEZA - R. Júlio de Abreu, 291 - Tel.: (085) 267-3684 - (ALDEOTA)
MATO GROSSO
CUIABÁ - Av. Pres. Castelo Branco, 1268 L. 4 - Tel.: (065) 624-0063
MINAS GERAIS
POUSO ALEGRE - R. Cel. Otávio Meyer, 160 - L. 130 - Tel.: (035) 421-7693
SÃO LOURENÇO - Av. Comendador Costa, 295 L. 15 - Tel.: (035) 331-1683
PARAÍBA
JOÃO PESSOA - Av. Nego, 200 S. 112 - Tel.: (083) 226-2369
PARANÁ
CURITIBA - Av. Sete de Setembro, 4132 - Tel.: (041) 224-1235 - (BATEL)
CURITIBA - R. Manoel Eufrásio, 826 - Tel.: (041) 253-3008 - (JUVEVÊ)
CURITIBA - Av. República Argentina, 1534 - Tel.: (041) 244-4667 - (ÁGUA VERDE)
RIO DE JANEIRO
MEIER - R. Ana Barbosa, 47 Loja 105 - Tel.: (021) 596-2111
ILHA DO GOVERNADOR - R. Eng. Coelho Cintra, 10 - Tel.: (021) 462-0657
BOTAFOGO - R. Voluntários da Pátria, 459 - Tel.: (021) 266-7079
TIJUCA - Rua Pinto de Figueiredo, 42 S/L - Tel.: (021) 569-9043
BONSUCESSO - R. Adail, 24 - Tel.: (021) 564-3608
NILOPOLIS - R. Antonio José Bittencourt, 124 - Tel.: (021) 691-0417
CAMPO GRANDE - Estrada do Mendanha, 660 - Tel.: (021) 413-9194
LARGO DO MACHADO - Rua do Catete, 311 L. 117 - Tel.: (021) 557-1141
COPACABANA - Av. N. Sra de Copacabana, 680 / 2º SS L. B - Tel.: (021) 547-2644
NITERÓI - R. Mariz e Barros, 351 - Tel.: (021) 610-3786 - (ICARAÍ)
PETRÓPOLIS - R. Dr. Nelson de Sá Earp, 95 L. 06 - Tel.: (024) 231-4071
BARRA DA TIJUCA - Av. das Américas, 7707 - L.104 - BL01- Shop. Millenium
RIO GRANDE DO SUL
PORTO ALEGRE - R. João Simplício A. Carvalho, 908 - Tel.: (051) 341-3027 - (V. IPIRANGA)
SANTA CATARINA
FLORIANÓPOLIS - R. Lauro Linhares, 898 S/L - Tel.: (048) 233-2488 - (TRINDADE)
SERGIPE
ARACAJÚ - Av. Barão do Maruim, 943 - Tel.: (079) 213-0699 - (SÃO JOSÉ)

http://www.progames.com.br

Informações sobre Franchising
Rua Pio XI, 230 - Alto da Lapa - SP - Cep 05060-000 - Tels.: (011) 3641-0444 / 831-0444